

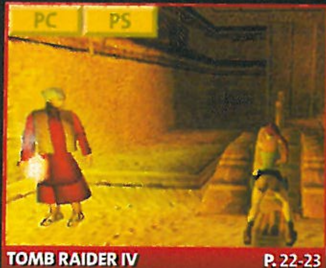
Nº7 Diciembre de 1999 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas.
Portugal- cont. 495 Esc.
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
PC • PSX • N64 • GB • SEGA
POSTERS:
Ivy (Soul Calibur)
Los 150 pokémon ¡todos juntos!
JUEGOS
Resident Evil 3, Warpath Prince Naseen, Tonic Trouble, Soul Calibur, Power Stone, Jet Force Gemini, Rayman 2, Duke Nukem Zero Hour, Ready 2 Rumble Boxing, Soul Fighter, Demolition Racer, Shaolin, Spyro 2, TryckStyle, Pit Droids, Wu Tang, GTA 2, Dark Stone, Turok Rage Wars, Toy Commander, Rising Zan...
ESPECIALES
¿Cuál es tu consola ideal?
Cómic: Xena, Warrior Princess
GUÍAS
Guía Sonic Adventure (DC), Command & Conquer, Final Fantasy VIII, Shadow Man
Te descubrimos el universo
POKÉMON
Vuelve el mono...
DONKEY KONG 64
¡Por fin entre tus manos!
TOMB RAIDER IV
SOULCALIBUR
La Leyenda continúa
Especial: Así es la nueva NeoGeo Pocket Color
8 424094 662364 00007

SCREENFUN

Llega el invierno con sus fríos polares, apetece quedarse en casa, con una tacita de leche caliente, la consola y SCREENFUN. Playstation amenaza con el terror de 'Resident Evil 3', ¿Quieres ir con los malos? 'GTA 2' ¿Con los buenos? 'Urban Chaos'. Y menudo fin de año que está teniendo Nintendo: 'Duke Nukem: Zero Hour', 'Jet Force Gemini' y el esperadísimo 'Donkey Kong 64'... ¡tres juegazos de auténtico vicio! Nuevos y alucinantes juegos Pokémon están al salir del horno, y Dreamcast demuestra su poder con 'Soul Calibur'. Por no mencionar el regreso estelar de Lara con una demo de su último juego ¡va a ser un bombazo de los gordos! ¿A qué esperas? ¡PRESS START!



JET FORCE GEMINI P. 30-31



TOMB RAIDER IV P. 22-23



ESPECIAL POKÉMON P. 10-11

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético:

DC
POWER STONE P. 28-29



DUKE NUKEM P. 32-33

N64
DONKEY KONG P. 6-7

DC
SOUL CALIBUR P. 26-27

PC

HARDWARE

SOFTWARE

Y MÁS...

ESPECIAL

CINE

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS

págs. 39 a 58 ¡COLECCIONABLES!



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

¿Las esperabas con ansia? Aquí están las segundas partes de: Final Fantasy VIII, Shadow Man, Command & Conquer 3... ¡Y la guía completa de Sonic Adventure!

Si quieres un truco en particular, nos escribes. Nuestra dirección postal:

SCREENFUN apdo. 14.112
Madrid 28080



Nuestro e-mail:
screenfun@bauer.es



Y seguimos atendiendo tus llamadas telefónicas para pedirnos trucos. ¿Se te ocurre algo más rápido y sencillo? Pues hala, no te cortes. Si tienes una duda, levanta el auricular y marca:

915 476 808

Te atenderemos personalmente de 16 a 18 horas y de lunes a viernes.



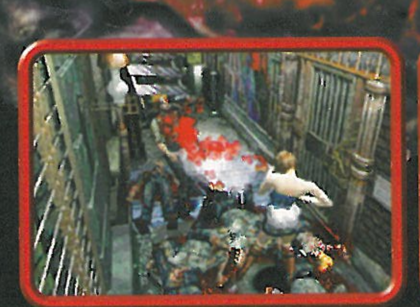
¡Los muertos vivientes se acercan! Las próximas ediciones del laureado 'Resident Evil' saldrán pronto a la venta. Prepara tu escopeta y asegúrate de que tienes munición suficiente: ¡la vas a necesitar!

RESIDE

RE 3: Last Escape



La secuencia de intro ya no se conforma, como antes, con insinuar una difusa amenaza. Como ya se sabe que esto va de zombis, te los mostrarán en todo su podrido esplendor.



Jill Valentine ya se enfrentó en el pasado a los zombis mutantes. Es una experta en las labores de contención de plagas.



Brad Vickers, el piloto del helicóptero de la primera parte, hace un pequeño papel. En RE2 aparecía como zombi secreto.



El gore es la marca de fábrica de Resident Evil. En la tercera parte van a correr ríos de hemoglobina: ¡mira cómo revientan!





'Resident Evil: Gun Survivor'

Con este título, la aventura de horror toma caminos totalmente nuevos. La originalidad reside en que los tiroteos tienen lugar con una pistola de luz, como en el *Time Crisis*. Se tratará de una caza de zombis tridimensional, donde los jugadores podrán desplazarse con cierta libertad por los escenarios mediante scroll. Aún no se ha dado a conocer la fecha exacta de salida en Europa, pero hasta el próximo año no esperes encontrarlo en las tiendas.

Con lo popular que se ha hecho *Resident Evil*, es natural que Capcom aproveche para producir títulos a chorro que desarrollen su argumento. En *RE: Last Escape* se da un salto al pasado: si en el primer *Resident Evil* Jill Valentine logró huir por los pelos de una mansión infestada de armas biológicas, ahora la intrépida heroína vuelve a la pesadilla. Tu objetivo será ayudar a Jill a escapar sana y salva de Raccoon City, la ciudad zombi. **El juego comienza poco antes de *RE2*, pero la acción transcurre 24 horas después de los acontecimientos narrados en aquel título.**

Esta misión es más agobiante que las anteriores: los monstruos serán legión, aún más numerosos que en *Resident Evil 2*, y no va a ser nada fácil escapar de sus garras. Habrá un total de diez tipos de zombi, desde el más *fresco* al extremadamente putrefacto. Podrán seguirte subiendo escaleras, encajar muchas más balas que antes o incluso resucitar de improviso. ¡Será mejor que no te los tomes a chufla! **Al igual que en *Dino Crisis*, el sistema de combinación de objetos te permitirá crear munición especial.** En tu viaje por las laberínticas calles de Raccoon encontrarás barricadas que contienen a duras penas el avance de los muertos vivientes, perros asesinos y un poderoso enemigo, llamado Nemesis. Se trata de un prototipo *Tyrant*, similar al que encontraste en la primera parte, que te perseguirá sin descanso. Al parecer, ese monstruo está dando caza a todos los miembros del grupo S.T.A.R.S., ¡y tú eres la siguiente!

Para ayudar a Jill a salir con vida de este infierno, Capcom la ha dotado de nuevas habilidades. La heroína podrá hacer sprints, dar giros rápidos de 180° y realizar esquivas. Además, será capaz de disparar sobre objetos explosivos para hacerlos volar por los aires y llevarse así a unos cuantos enemigos por delante. ¡En primavera, vuelve el terror!



¡A la hoguera! En Resident Evil 3 *abundarán los efectos de luz, como los del horno de fuego de esta imagen.*

PC | PS | N64 | DC | 1

Resident Evil 3: Last Escape
Aventura de horror y supervivencia
Lanzamiento: principios del 2000
Capcom/Eidos | 1 jugador

La aventura de horror por excelencia volverá pronto a la Playstation. En Japón ya están como locos con ella.

NT EVIL

Code Veronica

Desesperación e impotencia: el aparato de radio transmite a Jill las llamadas de socorro de sus colegas.

Fíjate en los atractivas facciones de este súper zombi, visto en primera persona. Cuanto más se acerque el bicho, mejor apreciarás los detalles.

Hacker profesional en acción: la computadora de la policía te desvela un código para abrir una caja de seguridad secreta.

Otro ejemplo de la potencia gráfica de la DC es que los enemigos reflejarán mejor los daños recibidos ¡A este se la ha caído un brazo!

¿Un mariposón gigante? ¿Y se supone que eso nos va a dar miedo? ¿Qué va a hacer, aletearnos en la cara?





De compras por Raccoon City

Cazadores de zombis, regocijaos: *Resident Evil* es uno de los juegos que más merchandising han producido, al menos en Japón. Capcom vende, junto a bandas sonoras y muñecos articulados de los personajes, chaquetas, camisetas, zippos e incluso uniformes completos de lucha.

Las figuras de los héroes y monstruos del juego están dirigidos al público más joven, mientras que los mayores se inclinan por las réplicas de las armas: pistolas, escopetas y ametralladoras que disparan pequeñas bolas de plástico. Demasiado violento para que supere la estricta aduana europea. Los artículos menos polémicos (figuras de acción, camisetas, cómics, etc.) se podrán encontrar en tiendas especializadas, ¡si es que se toman la molestia de importarlas!

Han pasado unos tres meses desde los trágicos acontecimientos desvelados en *Resident Evil 2*. Claire ha emprendido un viaje a Europa para buscar a su hermano Chris. Durante el viaje, alguien la secuestra y la lleva a una misteriosa isla, donde nuestra heroína se encontrará una vez más con sus habituales amigos pútridos.

Los escenarios, como ya ocurriera en *Dino Crisis*, han dejado de ser renderizados para pasarse a los polígonos. Será la primera vez que se intenta esto en la serie *Resident Evil*. Teniendo en cuenta la potencia de la Dreamcast en materias 3D, puedes confiar en que el resultado sea satisfactorio. Gracias a los polígonos, la cámara se moverá con libertad, e incluso habrá una opción para ver la acción en primera persona, al más puro estilo *Doom* o *Quake*.

A pesar de las innovaciones técnicas en 3D, la aventura será la misma de siempre: dar con la combinación correcta y encontrar el objeto adecuado para cada puzzle. La tensión vendrá de la mano de los ya entrañables zombis y monstruos finales, que prometen llevarte a lo largo diez etapas de juego en un tren de sustos y tiroteos.

Según Capcom, *RE: Code Veronica* será entre un 50 y un 100% más largo que *RE 2*. También han prometido implantar la posibilidad de descargar extras para el juego desde Internet. Los usuarios de Dreamcast se alegrarán de tener este prometedor juego de horror en ciernes para completar el catálogo de su consola.

PC	PS	N64	DC	I

Resident Evil: Code Veronica
Aventura de horror y supervivencia.

Lanzamiento: principios del 2000

Capcom/Sega	1 jugador

La caza de zombis se pasa a la Dreamcast. Veremos qué es capaz de hacer Capcom con *la máquina de sueños*.



En esta secuencia Claire está a punto de reventar a un zombi, pero le da pena y decide dejarle que la mordisquee un poco.



Texto: Oliver Ehrle, Christian Henning

DONKEY KONG 64

¡Ya está aquí el héroe más peludo de los videojuegos! Y esta vez viene con toda su familia. ¡Acompáñalos en su nueva aventura!



DONKEY KONG

Donkey Kong es el jefe indiscutible en este juego. Sabemos que le conoces de sobra, pero créenos: es el mejor personaje.

DIDDY KONG

Diddy es pequeño y muy útil para colarse por rendijas y agujeros.

Y con ustedes, el boss de la primera fase: es grande, grande y se mueve rápido, rápido. ¡Al ataqueeeeerrrr!

Cuando llegamos a la sala del hotel de Frankfurt, quedó claro, por la decoración selvática de la habitación, que Nintendo se traía algo grande entre manos. Más de una veintena de monitores mostraban imágenes del juego más esperado por la comunidad Nintendo: *¡Donkey Kong 64!* Nos acercamos al monitor con el cartel de SCREENFUN y, casi sin quitarnos el abrigo ni la mochila, agarramos el mando y comenzamos a jugar...

La introducción del juego es una de las más brutales y marchosas que hayamos visto jamás en una Nintendo. **Si te crees que por ser un cartucho la presentación iba a ser corta o con sonido en baja calidad, ¡espera a ver esta! Donkey Kong aparece con el pelo a lo afro, rapeando y presentando al resto de los personajes que le van a acompañar en la aventura. ¡Flipante!** Además, si quieres, puedes rapear a la vez, ya que vienen las letras escritas, ¡como si fuera un karaoke...!

El diseño de todos los personajes es impresionante, pero al principio sólo podrás jugar con Donkey Kong, el veterano de la saga. Según completes fases, comenzarás a liberar al resto de los personajes: el pequeño Diddy Kong (lo conocerás por el juego *Diddy Kong Racing)*, Tiny Kong (el personaje femenino del juego), Lanky Kong (un orangután nuevo en la pandilla) y Chunky Kong (el más grande y fuerte). Cada uno de los personajes tiene movimientos y armas especiales, y es capaz de llegar a sitios imposibles para el resto, así que, si quieres llegar a buen puerto y acabar la aventura, deberás jugar con todos y cada uno de ellos. ***DK 64* es un juego monstruosamente largo (imagina: tras cinco horas de juego, sólo conseguimos completar el 4% del mismo).** Aparte de los ocho mundos que lo componen, hay docenas de minijuegos para descubrir, más de 100 movimientos nuevos entre todos los personajes, viejos



INFO

Viva el revival

Dentro de *DK 64* hay muchos minijuegos que harán las delicias de todos los nostálgicos. En la imagen, puedes ver al tatarabuelo de Donkey haciendo rodar los barriles cuesta abajo para impedir que el pobre de Mario rescate a su amada. ¡Casi ná...!

En el modo Kong Battle podrás medir tus fuerzas simiescas hasta con tres personajes más. El truco está en saber elegir al primate que mejor manejes.

No te rías de sus pintas: sus largos brazos son una demoledora arma.

¡Qué pandilla! Al jefe final lo tienen que derrotar los cinco personajes de los que consta el juego.

No, si... ¿quién me mandará a mí meterme en estos líos?, en cuanto acabe esta aventura, me cojo unas vacaciones.

Tiny usa sus coletas para acabar con sus enemigos. No la pierdas de vista.

La intro es un rap muy marchoso en el que se presentan todos los personajes, y lo mejor: ¡con opción karaoke!

Los músculos de Chunky están sobredimensionados: puede coger objetos que son demasiado pesados para los demás.

La armería es visita obligada, si quieres estar a la última en cuanto a tecnología militar se refiere...

amigos de anteriores entregas, como Rambi, el rinoceronte... Y una novedad: la opción multijugador, llamada *Kong Battle*, en la que pueden participar de 2 a 4 jugadores simultáneamente. La gran calidad de las texturas, efectos de luz en tiempo real y lo faraónico de las fases harán que se necesiten 8 MB de memoria extra. Por este motivo, Nintendo va a vender el juego junto al Expansion Pak. ¿Por qué?, muy fácil: sin él no funciona. Así que preparaos, fans de la gran N 64: ¡éste es el juego que todos estabais esperando!

PC | PS | N64 | DC | E

Donkey Kong 64
Plataformas en 3D
Lanzamiento: navidades 99
Rare/Nintendo | 1-4 jugadores

El gran juego del año para la N64: el peludo Donkey Kong y sus amigos, ¡no te darán un minuto de respiro!

Una presentación muy mona

Los pasados 28 y 29 de octubre tuvo lugar la presentación oficial de *Donkey Kong 64* en un lujoso hotel de Frankfurt (Alemania). Durante esos dos días, estuvimos comprobando que este juego va a dar mucho que hablar... Y como muestra, un botón: aquí tienes las imágenes de nuestra estancia allí, ¡y te aseguramos que no paramos de hacer el mono!

Toda la gente tenía su monitor para jugar a DK 64.

Cada cartucho estaba protegido con llave...

Nicolás, de Nintendo (de azul, al fondo), se encargó de todo.

¡Esto fue lo que nos encontramos sobre la cama al entrar en la habitación!

No te escondas, bellaco, sal de tu escondrijo...

...los Kremlin son unos bichos muy listos y saben con quién no hay que meterse.

Texto: Álvaro García

Las fuerzas del orden están a punto de ganar dos extraordinarios defensores: la agente Darci y el sargento Roper.

Porra en mano, Roper hace cumplir la Ley de forma brutal.

Por la noche, la agente Darci se funde con las sombras de la ciudad.

Urban Chaos

Después de las actividades mafiosas de *Kingpin*, de los excesos circulatorios cometidos por *Driver* y de los asaltos y anarquía generalizada pregonadas en *Grand Theft Auto 2*, ¡ya es hora de que alguien vuelva a imponer el orden en el mundo de los videojuegos! Y al que se menee, le atizas con la porra, ¿o es que se creían que la policía es tonta?

En *Urban Chaos* te meterás en la piel de Darci, una agente recién graduada. La acción se verá en tercera persona, y podrás conducir vehículos, manejar armamento variado e incluso hacer respetar la Justicia con los puños desnudos. Alternativamente, también tendrás la opción de encarnar a Roper, un veterano policía de los que disparan primero y preguntan después.

El juego diferenciará el día de la noche, y contará con efectos meteorológicos (niebla, lluvia y nieve), que recrearán las duras condiciones en las que los hombres y mujeres de azul tienen que velar por la seguridad de sus ciudadanos. Como no todo iban a ser tiroteos y persecuciones, habrá personajes con los que interactuar para llevar a buen término las operaciones. Montones de misiones y eventos aleatorios, así como juego en red en la versión PC, deberían bastar para garantizar una alta jugabilidad.

El tema es interesante, y técnicamente, el juego no tiene mala pinta. ¿Te imaginas que algún día se animaran a hacer uno de éstos con la Guardia Civil o los GEO de protagonistas?



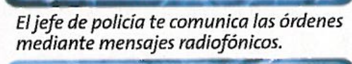
El policía Roper no es tan ágil y rápido como Darci, pero es más contundente.



Demuestra tu habilidad ante el volante en el examen de conducción.



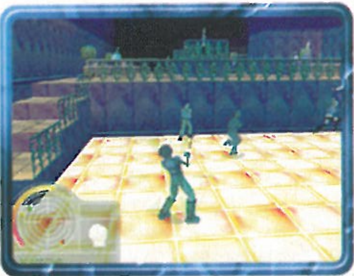
Darci podrá conducir vehículos y perseguir a los malhechores.



El jefe de policía te comunica las órdenes mediante mensajes radiofónicos.



A veces, los criminales sólo te entienden si se lo explicas a patadas.



Aquí, los gangsters le tienden una emboscada a Darci en la discoteca.



PC | PS | N64 | DC | 1

Urban Chaos

Aventura de acción policial.

Lanzamiento: Diciembre '99

Eidos Interactive | 1-16 jug (red)

Hay otros shooters que están levantando más expectativas, pero Eidos parece confiar plenamente en el suyo.

Texto: Volker Weitz



toby
POR FIN EN TU PC UN PLATAFORMAS 3D COMO EL DE UNA CONSOLA.
Un juego de plataformas en 3D que hará las delicias de niños y jóvenes y con el que podréis vivir excitantes y divertidas situaciones. Vuestro amigo Toby os hará vibrar en los más diversos escenarios: corriendo, esquiando, navegando o deslizándose.
DIVERSIÓN A RAUDALES
Cuidado con Toby; parece inocente y tranquilo, pero es una máquina de diversión. No puede estar quieto ni un solo momento, y puede que te cueste seguir su ritmo, así que ¡prepárate!
UNA GRAN AVENTURA
Si aceptas los desafíos que Toby te propone, podrás decir que te has llegado a convertir en un auténtico aventurero. Recuerda que para Toby no hay nada imposible, y que no hay obstáculo que le impresione.
PC CD rom
Sólo 2.995pts.
De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas
COMPATIBLE
WINDOWS 98
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: 91 304 06 22 Fax:91 304 17 97
http://www.ddmultimedia.com
Digital Dreams

EL UNIVERSO POKÉMON

El mundo de Pikachu es colorido y variopinto: juegos de cartas, películas, merchandising variado y, por supuesto, videojuegos para Game Boy y Nintendo 64. ¡Píllalos!

El universo crece: después del éxito de los pokémon en la Game Boy, Nintendo prepara el lanzamiento de nuevos títulos para N64, que aparecerán durante este año. Además, en la lista de espera de juegos *Pokémon* para la Game Boy hay ya cuatro nuevos lanzamientos, que llegarán de aquí al 2001: *Pokémon edición amarilla, Pokémon Pinball, Pokémon edición Plata y edición Oro*. Los tres últimos son específicos de Game Boy Color.

Si leíste los artículos del juego *Pokémon* en SCREENFUN 5/99 y 6/99, ya sabrás cuál es el principio básico de este peculiar mundo: encontrar y capturar a 150 pokémon.

Los próximos títulos de *Pokémon* prometen muchísima variedad: **el Po-**

Ash y Pikachu han alcanzado fama y fortuna en todo el mundo.

INFO
La película

Tras del exitoso salto a la TV, los pokémon conquistan la pantalla grande: el 11 de noviembre, la Warner estrenó en EE. UU. la película de anime japonesa *Mewto Strikes Back*, bajo el nombre de *Pokemon: the First Movie*. Es evidente que planean estrenar más películas de *Pokemon*, pero aún está por ver si se atreverán a traerlas a España.

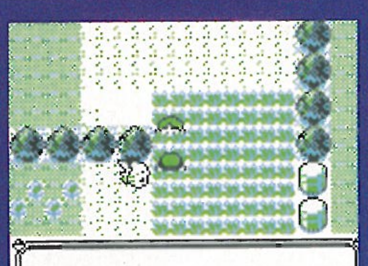
El argumento gira en torno a Mewto, un poderosísimo e inteligente pokémon que es producto de la ingeniería genética. Mewto escapa del control de sus creadores, así que Ash y los demás entrenadores deberán detenerlo.



Texto: Oliver Ehrle



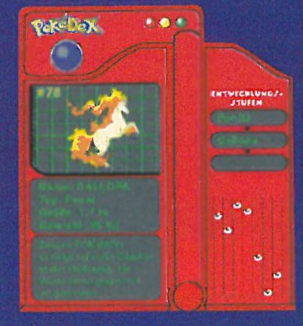
Webs sobre Pokémon: **http://www.pokemon.com http://www.fantasyanime.com/pokemon.htm http://www.pokemonvillage.com.**



Pokémon edición amarilla *será igual que* Pokémon edición roja/azul, *pero teniendo a Pikachu como protagonista.*



Las versiones Pokémon Plata *y* Pokémon Oro *están previstas para el 2001 en nuestro país, y sólo para Game Boy Color.*



En todos los juegos aparece el Pokédex, una base de datos de bolsillo.



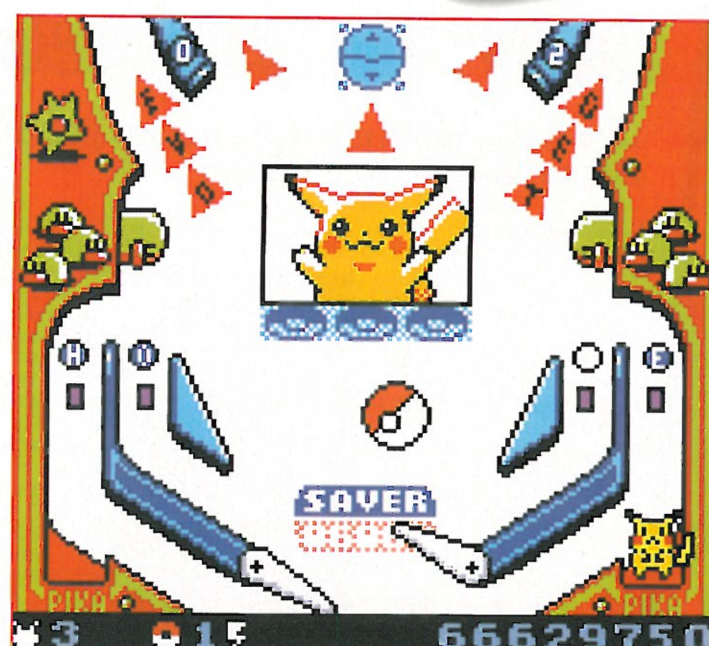
***kémon edición amarilla* está dirigido a los fans del pequeño Pikachu.** Al contrario que en la versión roja o azul, la historia es algo distinta: en lugar de dormitar en el Pokéball, Pikachu te sigue y se mete de lleno en la acción. Además, puedes convertir cualquier monstruo del Pokédex en una pegatina, gracias a la impresora Game Boy.

Para cuando leas estas líneas, los fans japoneses ya estarán disfrutando de las **ediciones *Oro* y *Plata*** (también conocidas por *Pokémon 2)*, que introducen nuevas ciudades y cien especies más de pokémon, clasificadas en diurnas y nocturnas, así como un nuevo método de crianza. Estas dos ediciones serán sólo para la versión Color de Game Boy, por lo que aprovecharán sus gráficos mejorados. Nintendo espera traerlas a España para el 2001.

***Pokémon Stadium* llegará a N64 este año, y explotará la vertiente competitiva del juego.** Con el 64 GB-Pak podrás conectar tu cartucho de Game-Boy a la N64 y contemplar a tu tropa luchando en una arena 3D, con gráficos y ataques espectacularmente animados. Lucharás contra los pokémon de un amigo, o incluso podrás jugar al *Pokémon* de GBC en tu televisión.

Y si lo que te gusta es el aspecto de coleccionismo más que el de la lucha, píllate *Pokémon Snap*. Vivirás un safari fotográfico virtual por las playas y bosques más bonitos de la isla Pokémon. El objetivo es recopilar un álbum con fotos de los pokémon que vayas encontrando, usando cebos para que salgan de sus escondites si hace falta. Luego, revelas las fotos y seleccionas las mejores para entregarlas al profesor Oak, que las puntuará según el número de pokémon que aparezcan en la imagen, lo cerca que estén del objetivo y lo centrada que haya salido la foto. Si consigues un buen resultado, se abrirán nuevas zonas de la isla para explorar. ¡Un juego muy original!

***Pokémon Pinball* para la Game Boy Color se alejará un poco del tema del coleccionismo.** Con dos mesas para jugar (roja y azul, según la dificultad) en un solo cartucho, el objetivo no es sólo ganar puntos, sino capturar *pokémon*. Los más raros exigen mucha puntería con la bola. Este juego será compatible con el Pulse Pak de GB, proporcionando vibraciones realistas de flipper. En Norteamérica y Japón se ha vendido como rosquillas, ¡a ver qué tal aquí!



Flipper entrañable: el Pokémon Pinball *contiene dos mesas y muchos bonus. Los pokémon te harán guiños como premio por tu buena capacidad de reacción (GBC).*


El Pokémon Stadium *original sólo disponía de 40 pokémon, pero la versión que llegará a España incluirá a los 150 (N64).*


Pokémon Stadium: *todos los ataques especiales se transforman en elaboradas y espectaculares animaciones (N64).*



¡Dame un abrazo!

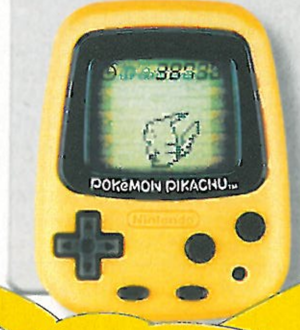
Si quieres acariciar a Pikachu y sus amigos en la vida real, la compañía americana Hasbro puede darte el capricho. Han sacado a la venta un gran surtido de pokémon de peluche en dos tamaños (13 ó 20 cm), y seguro que los puedes conseguir ya en tiendas especializadas de importación. Pero si prefieres los modelos combativos, hazte con los *Pokémon Electronics*, muñecos de plástico de 8 centímetros que hablan, brillan en la oscuridad y agitan sus bracitos. Hasbro tiene planeado sacar también yoyós, llaveros y más muñecos.


Como existen 150 pokémon, ¡pueden estar sacando nuevos peluches hasta que se harten!

Con Pikachu a cuestas

La estrella amarilla está en todas partes, y ahora en forma de mascota virtual: *Pokémon Pikachu* (a punto de salir a la venta en España).

Pikachu se levanta contigo por la mañana, desayuna en su pantalla LCD, ¡y después, al cole! Por la tarde, Pikachu tiene tiempo para jugar contigo. Gracias a un sensor de movimiento, el pequeñín detecta todos tus pasos y funciona como un podómetro. Es más, si no le sacas a pasear todos los días, se pone triste. Pero si te preocupas de tenerlo contento, te lo agradecerá con mimos y caritas cariñosas.







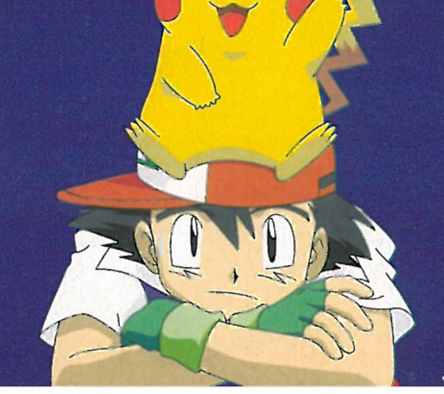
El juego de cartas

Los creadores del famoso *Magic: the Gathering* han diseñado para Nintendo un ingenioso juego de cartas ¡que en Estados Unidos se está vendiendo tanto o más que el propio *Magic*!

Empiezas con un mazo básico y luego vas comprando sobrecitos de cartas adicionales: las mejores salen muy de vez en cuando. Hay cuatro tipos de carta: las de *Pokémon* son la base del juego, aunque sólo puedes tener una sobre la mesa. Las de *evolución* hacen a tu pokémon más fuerte. Las de *energía* permiten al pokémon usar sus ataques, y las de *entrenador* tienen efectos variados. Si consigues tres victorias, ganas la partida.




Con el 64 GB-Pak transfieres los datos desde tu Game-Boy a la N64.


Pokémon Snap: *¡mira, un pikachu! Centra el objetivo y saca la foto antes de que huya (N64).*

Presentación de 'Tomb Raider: The Last Revelation'

Lara Weller visitó nuestro país para presentar la última parte de 'Tomb Raider'

Lara Weller posó como una profesional... pero echamos de menos a la aguerrida Croft.

La doble profesional de Lara Croft, **Lara Weller,** estuvo de paso en nuestro país para promocionar la salida de *Tomb Raider 4: The Last Revelation*. La gira de presentación del producto en nuestro país tuvo como escenarios Barcelona y Madrid. La modelo de 24 años firmó autógrafos, contestó a las preguntas de los asistentes y posó como si fuera la mismísima Lara Croft. Nos encantó comprobar cómo es en versión de carne y hueso, pero no olvidemos que no es la misma que demuestra sus facultades y se bate contra gorilas, esqueletos y contra quien haga falta... Lara Weller, muy mona, muy guapa, muy en su papel, apuntando a todos con sus pistolas y dando saltitos, pero... ¡queremos a nuestra Lara!


Lara con Álvaro (dcha.) y Jorge, de SCREENFUN. Esto fue sólo el principio...

"No he jugado todavía a *Tomb Raider 4*, porque no he tenido tiempo: estoy muy ocupada viajando", o "Mi novio se pasa todo el dia jugando a *Tomb Raider*, pero me prefiere a mí antes que a la Lara virtual... ¡porque conmigo puede hacer el amor y con ella no", fueron algunas de las (pocas) cosas que la modelo dijo en la rueda de prensa. Soñamos con el día en que humanos y personajes virtuales podamos convivir, así que hasta entonces disfruta de las fotos de Lara Weller, porque realmente... ¡no está mal la chica!

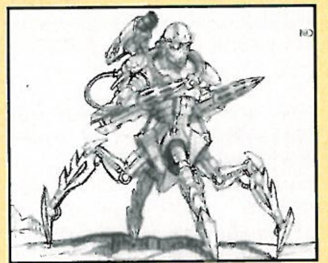
La Weller estuvo un par de días en nuestro país para promocionar la última parte de Tomb Raider.

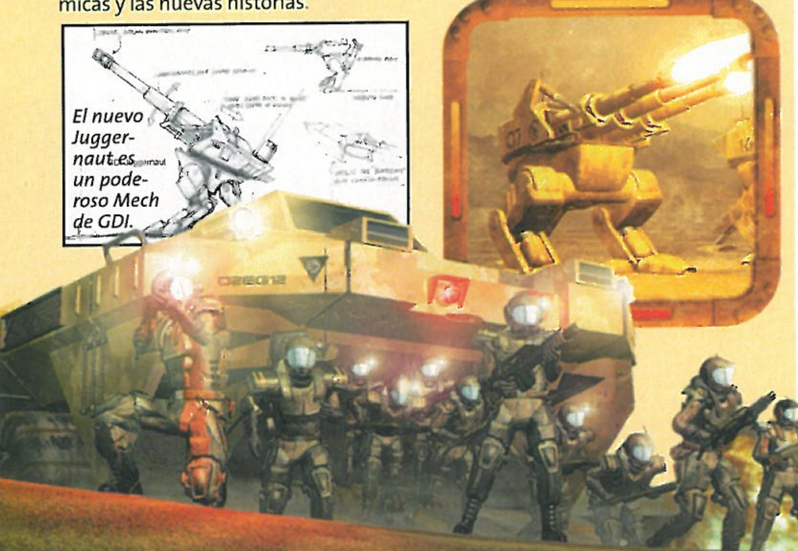


C&C 3: Tormenta de fuego

El primer CD de misiones de 'C&C 3'

Tal y como se esperaba, *C&C 3: Tiberian Sun* ha sido un verdadero éxito. Por eso no está de más un complemento. Westwood está trabajando actualmente en el primer CD de misiones, que aparecerá a principios de este año: incluirá 18 misiones nuevas para un jugador y diez planos para combates en red. Por supuesto, ofrece nuevas unidades, como el Destructor Cyborg e incluso fábricas de armas móviles o generadores de camuflaje. Los fans de *Command & Conquer* disfrutarán con los 30 minutos de secuencias fílmicas y las nuevas historias.


El malvado Reaper se incluye en las nuevas misiones para multijugador.


El nuevo Juggernaut es un poderoso Mech de GDI.

Las mil y una presentaciones

Las compañías preparan la campaña navideña

FINAL FANTASY VIII

La fiesta de presentación en nuestro país de *Final Fantasy VIII* estuvo a la altura de la expectación y éxito del juego. La cita tuvo lugar en el IMAX de Madrid, y aparte de los canapés de rigor, pudimos ver un impactante duelo entre los Squall y Seifer de carne y hueso. Por cierto, las Playstation con el *FFVIII*... ¿para qué?, ¿para echar una partidita rápida? ¿Pero no era éste el juego que duraba 100 horas?



ACCLAIM

El motivo de la fiesta era la inauguración de la sede española de Acclaim. Como ya es habitual, actores disfrazados de los protas de los videojuegos, charlas de los responsables de la compañía (aunque en esta ocasión con más de ingenio de lo normal) y la actuación de Fangoria.



DINO CRISIS



Un dinosaurio que parecía sacado de una peli de Godzilla de los años 60 fue el punto culminante de la divertidísima fiesta que Virgin montó para presentar su producto estrella, *Dino Crisis*. Todavia nos estamos preguntando de dónde sacaron el disfraz... ¡Queremos uno igual!

SUPREME SNOWBOARDING



En el Palacio de Hielo de Majadahonda tuvo lugar la presentación para PC y GBC del juego *Supreme Snowboarding*. El sitio elegido era acorde al tema del juego, pero debido a la congelación que sufrían nuestras manos no pudimos ni tomar apuntes. Menos mal que nos regalaron unos forros polares del juego... Eso es vista comercial ¡y lo demás son tonterias!

Novedad Internet

Em@il Games

Cada e-mail es un juego

La idea no es nueva, pero nunca se ha llevado hasta las últimas consecuencias, como en este caso: Hasbro Interactive ha traído a la vida una serie de videojuegos que se juegan por e-mail. Ahora, puedes medirte con un amigo vía e-mail en cinco juegos distintos: desde el sencillo juego de *hundir la flota*, ajedrez o fútbol, hasta un pequeño juego de estrategia: *X-COM*. Para ello, basta con que el iniciador del juego tenga una versión íntegra de *Em@il Games*. El segundo jugador puede bajarse la versión gratuitamente de Internet. Una alternativa económica y accesible a los juegos en red, que además es divertida. Si quieres más información, puedes encontrarla en: *www.email-games.com.*



Todos los Em@il Games a la vista

Título	género	fabricante	precio
Scrabble	Clásico	Hasbro Int.	14.95 $
Chess (Ajedrez)	Clásico	Hasbro Int.	14.95 $
Nascar	Coches	Hasbro Int.	19.95 $
Fútbol	Deporte	Hasbro Int.	19.95 $
X-COM	Estrategia	Hasbro Int.	14.95 $



La canción de los Furbys

Blue 4 U ponen música a la simpática mascota

El trio catalán Blue 4 U (Txell Sust, Lexter Aubery y Lucía Diéguez) han sido los encargados de poner la música al spot televisivo de los Furbys. *The Furby Song*, está incluida en una nueva edición de su álbum, *The Blue Experience*, en el que también encontrarás *Livin' in Jam*, el tema que el pasado verano se convirtió en un éxito al aparecer en la campaña televisiva de la marca de cerveza *Cruzcampo*. ¡Parece que a los Blue 4 U se les da bien la tele!



TELEGRAMA

Dreamcast y publicidad

Dreamcast sigue adelante con su original campaña publicitaria. Primero fue en una peluquería; luego, en una playa, y ahora han desplazado a los jugones ¡a un urinario público! En el suelo están marcadas los puntos que ganarás según la distancia que seas capaz de alcanzar. El mensaje: "A todos nos gusta jugar, ¿por qué no jugamos todos juntos?". ¡Que no se les olvide a estos chicos de Sega que a las mujeres también les gusta jugar!



Nueva oferta Sony

Sony no se queda corta a la hora de hacer una contra campaña publicitaria de Dreamcast. Si te compras al menos tres de los siguientes títulos: *Esto es Fútbol, Spyro 2, Fomula 1 '99, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Gran Turismo 2* o *Tarzán*, te enviarán a tu domicilio un juego Platinum a elegir entre *Ridge Racer Revolution, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy VII, Cool Boarders 2* y *G-Police*.

SCREENFUN Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, Daniel Palomares, V. Icho, José Antonio Gelado, Oscar Espiritusanto
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Rotedic, S.A.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. Distribución en México: C.A.D.E.)
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/2/00.

Solicitado el control de la O.J.D.

5º Salón del Manga y el Videojuego

¡Y ya van cinco! SCREENFUN no quiso perdérselo este año, ¡para poder contaros cómo fue!

Entre el 28 y 30 de octubre se celebró el 5º Salón del Manga y el Videojuego en Barcelona. Tres días de despiporre comprando mangas, juegos, asistiendo a mesas redondas, proyecciones, concursos de disfraces, karaoke... Nos gustó la exposición de Conan, con interesantes debates y conferencias. En el Taller de Manga, los jóvenes artistas demostraban sus habilidades. Los disfraces fueron geniales: mientras hojeabas un cómic, lo mismo te encontrabas a Darth Vader escoltado por sus StormTroopers que a algún que otro bárbaro medio desnudo con el hacha al hombro. Y el karaoke... ¡un exitazo total! No se puede decir que nadie cantara muy bien, pero se lo pasaron bomba destrozando las canciones de *Mazinger Z, La familia crece* y *Rina y Gaudy*. **Haruiko Mikimoto**, el famoso mangaka, firmó autógrafos e incluso dibujó un póster en directo para regocijo de los fans. ¡El año que viene, más!

Había muchos disfraces, muy bien hechos. ¿Los reconocéis? Son Squall y Rinoa, de FFVIII.



"Al primer rebelde que pillemos, ¡lo fusilamos!".



Pikachu y esta lectora de SCREENFUN se hicieron buenos amigos.

Vuestro TOP

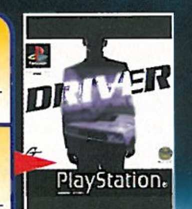




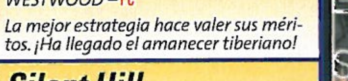








1. **Metal Gear Solid** — KONAMI – PS
   Snake se aposenta en el nº 1 mientras saborea uno de sus apestosos cigarrillos.
2. (5) **Driver** — REFLECTIONS – PC, PS
   ¡Qué velocidad! Conduciendo de esa manera, es normal que adelante a todos.
3. (9) **C&C: Tiberian Sun** — WESTWOOD – PC
   La mejor estrategia hace valer sus méritos. ¡Ha llegado el amanecer tiberiano!
4. (4) **Silent Hill** — KONAMI – PS
   Con su barra de hierro entre las manos, Harry se siente cómodo en el 4º puesto.
5. (2) **Tomb Raider III** — CORE DESIGN – PS, PC
   Todos esperan ya el Tomb Raider IV, y Lara hace sitio para su próxima aventura.
6. **Final Fantasy VIII** — SQUARE – PS
   Squall hace una entrada triunfal en la lista. Y esto es sólo el principio...
7. (10) **Commandos** — PYRO STUDIOS – PC
   Los comandos españoles triunfan en todos los frentes. ¿Hasta dónde llegarán?
8. (8) **Resident Evil 2** — CAPCOM – PC, PS
   El horror se afianza en el top, al amparo de zombis y monstruos horripilantes.
9. (6) **S.W. Racer** — LUCAS ARTS – PC, N64
   Parece que Sebulba ha vuelto a sabotear los motores de la vaina de Anakin...
10. (7) **Fifa 99** — EA SPORTS – PS, PC, N64
    ¡Nuestro equipo baja a posiciones de descenso! ¿Cambiamos al entrenador?



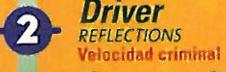








Sistema







PC

1. **C&C 3: Tiberian Sun** — WESTWOOD/EA — Estrategia futurista en tiempo real
2. **Driver** — REFLECTIONS — Velocidad criminal
3. **Commandos** — PYRO STUDIOS — Estrategia militar en tiempo real
4. **Tomb Raider 3** — CORE DESIGN — Aventura y acción
5. **Resident Evil 2** — CAPCOM — Aventura de horror sangrienta

PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura y acción de espionaje
2. **Driver** — REFLECTIONS — Velocidad criminal
3. **Silent Hill** — NAMCO — Horror oscuro y psicológico
4. **Tomb Raider III** — CORE DESIGN — Aventura y acción
5. **Final Fantasy VIII** — SQUARE — Rol

NINTENDO 64

1. **S.W.: Racer** — LUCAS ARTS — Velocidad en el universo 'Star Wars'
2. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol y acción de fantasía
3. **Mario Golf** — NINTENDO — Simulación deporte: golf
4. **Fifa 99** — EA SPORTS — Simulador de deporte: fútbol
5. **Mario Party** — NINTENDO — Mix

P 20





11 ↓ (4) **Tekken 3**
NAMCO – PS
Cuanto más alto se sube, más dolorosa es luego la caída. ¡Menudo batacazo!

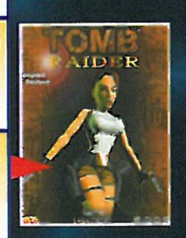




12 ↑ (19) **La Amenaza Fantasma**
LUCAS ARTS – PC, PS
Con los nuevos votos de los usuarios de PSX, Obi Wan tiene la Fuerza de su lado.



13 (13) **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
Link no es más que una sombra de lo que fue. ¡Votadle! ¿Es que no os da pena?



14 (14) **Tomb Raider 2**
CORE DESIGN – PS, PC
Lara mantiene su 2º juego en liza. ¡Esta chica puede con todo lo que le echen!



15 ↓ (11) **Final Fantasy VII**
SQUARE – PC, PS
La entrada de FFVIII es un duro golpe para Cloud, pero no se da por vencido.



16 **Mario Golf**
NINTENDO – N64, GBC
¡Nuevo! *¡Hombre, Mario, tú por aquí! ¡Ya era hora de que te dejases ver un poco!*

17 (17) **Half Life**
SIERRA – PC
Quake 2 ha caído, pero Half Life sigue ahí, agarrándose al top como una lapa.



18 ↓ (15) **Need for Speed 4**
ELECTRONICS ARTS – PC, PS
Dos meses cuesta abajo y sin frenos: el tortazo de NfS4 parece inminente.

19 ↓ (16) **Dungeon Keeper 2**
BULLFROG – PC
Los monstruos desertan, el casino quiebra... ¡Esto se nos viene abajo!



20 **Age of Empires 2**
MICROSOFT – PC
¡Nuevo! *Con las catapultas a todo trapo, AoE2 consigue abrir una brecha en la lista.*

Juegos para una isla desierta

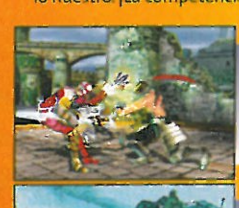


¿QUÉ TRES JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?

Florian Knappe

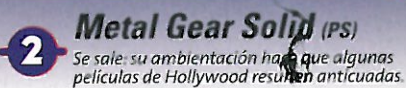
Florian Knappe, diseñador de 'Killer Loop' para Playstation.

Florian Knappe trabaja en la nueva compañía VCC Entertainment de Hamburgo en el grupo Free Electric Band, donde diseña juegos para la Playstation. "Hay muchos géneros, de los que se pueden decir muchas cosas y a los que hemos aportado lo nuestro. ¡La competencia lo tiene difícil!".





1 Soul Calibur (DC)
La nueva era de los puñetazos 3D, te lo pasas en grande solo mirando.



2 Metal Gear Solid (PS)
Se sale: su ambientación hace que algunas películas de Hollywood resulten anticuadas.

3 Ridge Racer Type 4 (PS)
Perfecto diseño de pistas y juego: ¡impone nuevas medidas con cada juego!

Los más jugados en ScreenFun



1 Soul Calibur
NAMCO – DC
¡Qué pasada! Ni con el Bloody Roar 2 habíamos estado tan viciados como con este juego.

2 Jet Force Gemini
RARE – N64
No falla: en el multiplayer a cuatro, cuando alguien se coge al perro ¡todos van a por él!

3 Starcraft
BULLFROG – PC
Ya no nos conformamos con la Red local. Ahora estamos guerreando en Battle.net. ¡Y nos machacan!



4 Pokémon
GAME FREAKS/NINTENDO – GB
Pikachu nos tiene sorbido el seso. Pero conseguir los 150 pokémon no es tan fácil como parecía...

DREAMCAST



1. **Sonic Adventure**
   SEGA
   Aventura y jump&run supersónico
2. **Sega Rally 2**
   SEGA
   Simulación velocidad: rally
3. **Ready To Rumble**
   SEGA
   Simulación de deporte: boxeo
4. **Virtua Fighter 3TB**
   ACTIVISION
   Lucha 3D
5. **Power Stone**
   CAPCOM
   Lucha 3D acrobática y persecución

GAME BOY



1. **Zelda IV:** Link's Awakening
   NINTENDO
   Rol y acción
2. **Pokémon**
   NINTENDO
   Rol y coleccionismo
3. **Tetris DX**
   NINTENDO
   Puzzle de piezas
4. **Mario Bros DX**
   NINTENDO
   Jump&run
5. **Wario Land 2**
   NINTENDO
   Jump&run

Los más esperados



¡A punto de llegar!

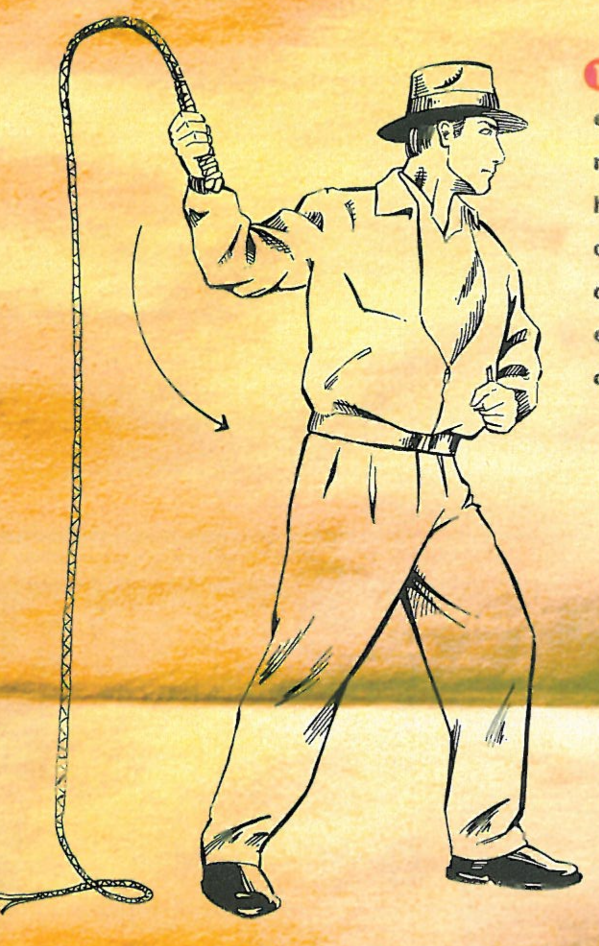
1. Tomb Raider IV (PS y PC)
2. Donkey Kong 64 (N64)
3. Diablo 2 (PC)



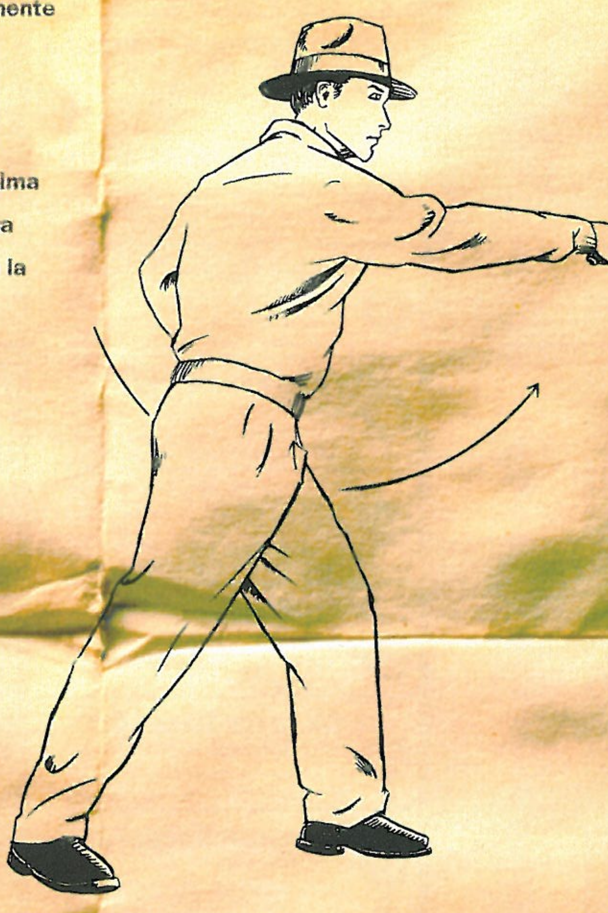
ScreenFun ¡SORTEO!

¡Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdale! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 juegos entre los participantes! Asegúrate de decirnos cuál quieres si te toca. SCREENFUN, ref.: Éxitos 7, apdo 14.116, 28080 Madrid

MODO DE EMPLEO DE UN LÁTIGO



1 Levanta suavemente el látigo, con un movimiento fluido hasta que la mano quede muy por encima del hombro. Procura evitar golpearte en la cara, suele doler.



MÉTODOS AVANZADOS:

5 Encantamiento de serpientes



6 Levitación de emergencia



7 Control de artrópodos



Se enfrenta a serpientes, trampas, demonios y al Ejército Rojo. Cuando el futuro

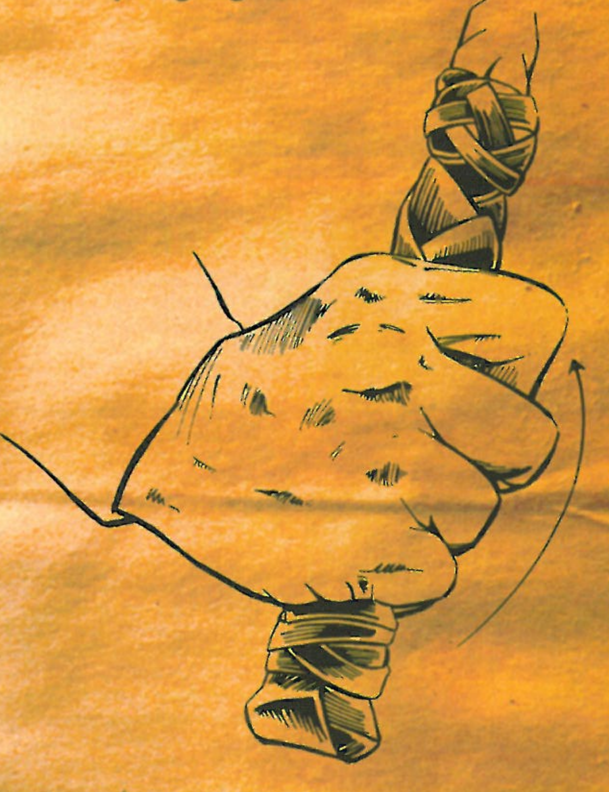


2 Para realizar un perfecto latigazo, cambia el peso de tu cuerpo del pie derecho al izquierdo. Concéntrate en lo que intentas golpear, lo que quieres coger, a quién intentas hacer daño o a quién quieres que tú eres el que manda.

4 Para realizar un latigazo sonoro, dobla bien la muñeca y levanta y baja la mano de golpe ¡Fustiga a gusto!

3 Mantén la muñeca y la mano en alto.





8 Robo de reliquias



9 Sustracción de armas comunistas



INDIANA JONES™ y la MÁQUINA INFERNAL™

Para Windows 95/98

de la humanidad está en juego, el látigo da demasiado trabajo... Indy ha vuelto

WarPath: Jurassic Park

Dos dinosaurios dispuestos a zurrarse: ¡cuidado, no se escape algún tortazo!



¿Te imaginas un combate entre uno de estos dos y Yoshimitsu?

Los juegos de combates tienen éxito entre los consoleros, ¡eso está claro! Por eso, la calidad ha subido mucho en los últimos tiempos y la competencia es dura. **El nuevo juego de Electronics Arts no ha pretendido mejorar lo ya (casi) inmejorable, sino añadir una idea original: ¿qué te parecería que los combatientes fueran dinosaurios?** Ésa es la idea de *WarPath: Jurassic Park*: ocho dinosaurios para elegir y seis más, ocultos, que deberás ir consiguiendo a lo largo de tu aventura. Su ataque principal es el mordisco, y ganas cuando consigas que tu dinosaurio enemigo haya perdido suficiente sangre.

¿Los escenarios? Pues eso es, probablemente, lo mejor del juego: pelearás con tus amigos los dinos a las puertas de un templo, en una gasolinera junto a la ciudad (atento al escenario de fondo), en un puerto, un cuartel, un recinto cercado por vallas eléctricas... En fin, lugares donde no sería muy normal encontrarse con un gigante antepasado.

La idea, desde luego, es original, pero en la versión beta que hemos podido analizar, los mordiscos parecen más bien caricias en el cuello, y la técnica que se pide a los juegos de lucha no está muy desarrollada. Aun así, para los incondicionales resultará muy emocionante añadir a los antiguos habitantes del planeta en su lista de luchadores.



Prince Naseem Boxing



Si quieres convertirte en un boxeador de primera, tendrás que entrenar duro.



Presta atención a los comentarios en español del locutor al iniciar el juego.

Suena la campana y te acercas a tu contrincante esperando pillarle desprevenido para meterle un buen derechazo o un gancho de izquierda; la barra de puntuación avanza hacia tu lado, estás ganando terreno al enemigo. Tal vez le dejes un poco perjudicado, pero... ¡así es el boxeo!

***Prince Naseem Boxing* es una realista simulación de boxeo con muchos atractivos para los amantes de tan singular *deporte*:** podrás elegir entre 16 campeones mundiales sin restricción de peso, y combatir contra otro jugador o contra la máquina. Lucha con pesos pesados como Alpie Miller, pesos pluma como Slick Daddy Ellis o pesos medios. ¿Dónde podrás liarte a puñetazo limpio? Pues en algunos de los estadios más famosos del mundo: desde el grandioso de las Vegas, hasta Sheffield, pasando por los de Palamo, Londres, etc. También decides el número de asaltos (de uno a doce) y la duración de cada uno: con un mínimo de un minuto y sin tiempo límite si lo tuyo es combatir hasta dejar K.O. al contrario y no por puntos. En el modo *campeonato*, tendrás un entrenador para ti solito, que te te indicará hasta los alimentos que te convienen y cuándo debes descansar. Eso, sin mencionar las complejas estadísticas que te permitirán conocer los aspectos que tienes que mejorar. Consejo para los que lleven un Mike Tyson dentro: ¡prohibido morder orejas!



Skate & Destroy



¡Patina o muere! Ese es el lema de los skaters... ¡pero en la PSX es más seguro!



Sí, sí, el tailgrab muy chulo, pero como caigas mal, ¡olvídate de tus dientes!

El segundo juego de skateboarding de la temporada viene acompañado por el respaldo de las principales marcas del mundillo del skate. El argumento del juego consiste en convertirte en un profesional del skate: inicias tu andadura en tu ciudad natal (¡tus primeros pasitos!), donde practicarás en circuitos sencillos hasta que aprendas todos los trucos que más tarde te llevarán a tres ciudades de Estados Unidos. **Patinarás por Los Ángeles, en el metro de Nueva York, en lo alto de una azotea desde la que verás todo San Francisco y en dos circuitos europeos:** el South Bank (Inglaterra) y el Kolosseum (Alemania).

Para conseguir avanzar en el juego, no tendrás que encontrar objetos perdidos ni realizar tareas aparte del skate, como en el *Tony Hawk's Skateboarding*; la única manera de ir ganando puntos y, por tanto, de seguir patinando en nuevas ciudades e ir añadiendo nuevos circuitos a tu trayectoria, es hacer cada vez más y mejores trucos, es decir, ¡dominar la tabla! En ese sentido, *Skate & Destroy* es una simulación más cercana al deporte del skate, pero pese a ello, no parece que vaya a arrebatarle el puesto a su antecesor. También incluye un modo multiplayer que te permitirá retar a un amigo para ver quién consigue hacer más trucos en el menor tiempo posible, aunque hasta finales de año no podrás darle tralla a tu tabla.



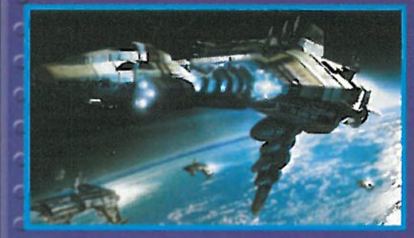
Texto: Elena Castellanos

FLASH

Mankind

Mankind es un juego de estrategia intergaláctica que se desarrolla exclusivamente online y en el que pueden participar un número infinito de jugadores. Salió por primera vez en diciembre del año pasado en diversos países de Europa; de hecho, ¡ya cuenta con más de 12.000 jugadores! Ahora, Friendware lo va a lanzar en nuestro país para que, en breve, puedan incorporarse los primeros estrategas de habla hispana.

La victoria de tu imperio requerirá complicadas estrategias: deberás colonizar planetas, construir infraestructuras en el espacio y, sobre la superficie de los planetas, crear alianzas y configurar fortalezas para defender tu campo de batalla intergaláctico.



Devil Inside

Ahora que están tan de moda los rankings televisivos donde todo vale para lograr subir los niveles de audiencia, Cryo Interactive desarrolla *Devil Inside*, un juego donde te meterás en la piel de un periodista, Dave Ackland, que tendrá que entrar en una mansión encantada donde se han cometido crímenes horrorosos, mientras su pericia es retransmitida en directo por Jack T. Ripper.

Lucharás con muertos vivientes, investigarás los espantosos crímenes e intentarás desterrar la maldad que invade el lugar; todo ello sin perder de vista el ránking de audiencia, que deberá subir hasta cotas nunca vistas.



El imperio de las hormigas

Microïds crea un original y creativo juego de simulación y estrategia, en el que las protagonistas son ¡las hormigas!

Te sumergirás en el corazón de una civilización subterránea, la de nuestras minúsculas vecinas (una de las sociedades más complejas que existe). Comienzas tu aventura al frente del hormiguero de hormigas rojas, situado en el bosque de Fontainebleau. Tendrás que enfrentarte a enemigos que compiten para quitarte los recursos, construir numerosas habitaciones y recolectar alimentos. Finalmente, a través de los ojos de las hormigas, podrás participar del más fascinante encuentro entre dos civilizaciones: la de los pequeños insectos y la nuestra. *El Imperio de las hormigas* es un original juego de estrategia que te permitirá ver las cosas... ¡con otros ojos!



BOUTIQUE ScreenFun

Dreamcast Controller

El mando de control de Dreamcast tiene un cuidado diseño ergonómico para ofrecer la máxima precisión y el control más exacto, otorgando un dominio perfecto sobre los juegos. Cuenta con control digital por medio de los botones A/B/X/Y, con control direccional y stick analógico multidireccional.

Ref.: 2B-9750938,
P.V.P.: **4.990** *PTA. € 29,99*

Dreamcast

Dreamcast combina los conceptos de juego y comunicación ya que, además de ofrecer sensaciones de juego más realistas, representa una llave de acceso a internet a través de la pantalla de su televisor. Dreamcast ofrece acceso gratuito e ilimitado a la red; los usuarios que acceden a Internet con Dreamcast, sólo tendrán que abonar el coste de la llamada local. La configuración básica de Dreamcast incorpora un módem de 33,6 kbps., que ofrece la posibilidad de navegar por Internet y acceder a toda la información de la red, además de utilizar otros servicios exclusivos como e-mail, chat, juego on-line, trucos, información de juegos,...

Ref.: 2B-9750271,
P.V.P.: **39.900** *PTA. € 239,80*

Visual Memory

Visor personal con pantalla LCD. Carga y descarga de información desde Dreamcast. Cuenta con memoria accesoria y permite intercambio de datos con otra unidad VM. Además, se puede utilizar como sistema portátil de juego.

Ref.: 2B-9750939, P.V.P.: **4.990** *PTA. € 29,99*

Dreamcast™

10% de descuento en todos los juegos



SONIC ADVENTURE

Explosiva combinación de aventura y acción donde la diversión está garantizada.

Ref.: 2B-9750944,
P.V.P.: **8.090** *PTA. € 48,62*



Soul Calibur

Retrocede en el tiempo hasta el Medievo y lucha por la victoria en espectaculares combates que combinan la fuerza y la magia.

Ref.: 2B-9750967,
P.V.P.: **8.090** *PTA. € 48,62*



Worldwide soccer 2000

Las mejores selecciones internacionales se reúnen en esta gran competición para convertirla en el juego de fútbol más completo y realista.

Ref.: 2B-9750968,
P.V.P.: **8.090** *PTA. € 48,62*



F1 World grand prix

Con fórmula 1 te sentirás como el auténtico campeón de las pruebas automovilísticas más emocionante de todos los tiempos.

Ref.: 2B-9750969, P.V.P.: **8.090** *PTA. € 48,62*



Dreamcast™
Up to 6 billion players

Llama ahora y

REALIZA TUS PEDIDOS POR TELÉFONO:
91 436 66 00
902 10 30 10

Los gastos de envío, embalaje y seguro son de 595 PTA

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentran en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows	DC: Dreamcast
PS: Sony Playstation	N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn	SNES: Super NES
GB: Game Boy	GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una '*E*' quiere decir que hemos chequeado la versión española; una '*I*', la versión inglesa. Si pone '*I/E*', se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: '*Min.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

PC | PS* | N64 | DC | I/E

ScreenFun

Juego de acción para avanzados y expertos

6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.*: Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en unPC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia.

10

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

Las notas de SCREENFUN


Alucinante ¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.


Sobresaliente Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.


Notable La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.


Muy bien Un buen compañero para los ratos libres.


Bien Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.

5 **Aprobado** Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.

4 **Insuficiente** No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.



Mal ¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?


Muy mal ¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.


Basura ¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura

Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot

Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha

¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte

Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo

¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad

Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol

Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run

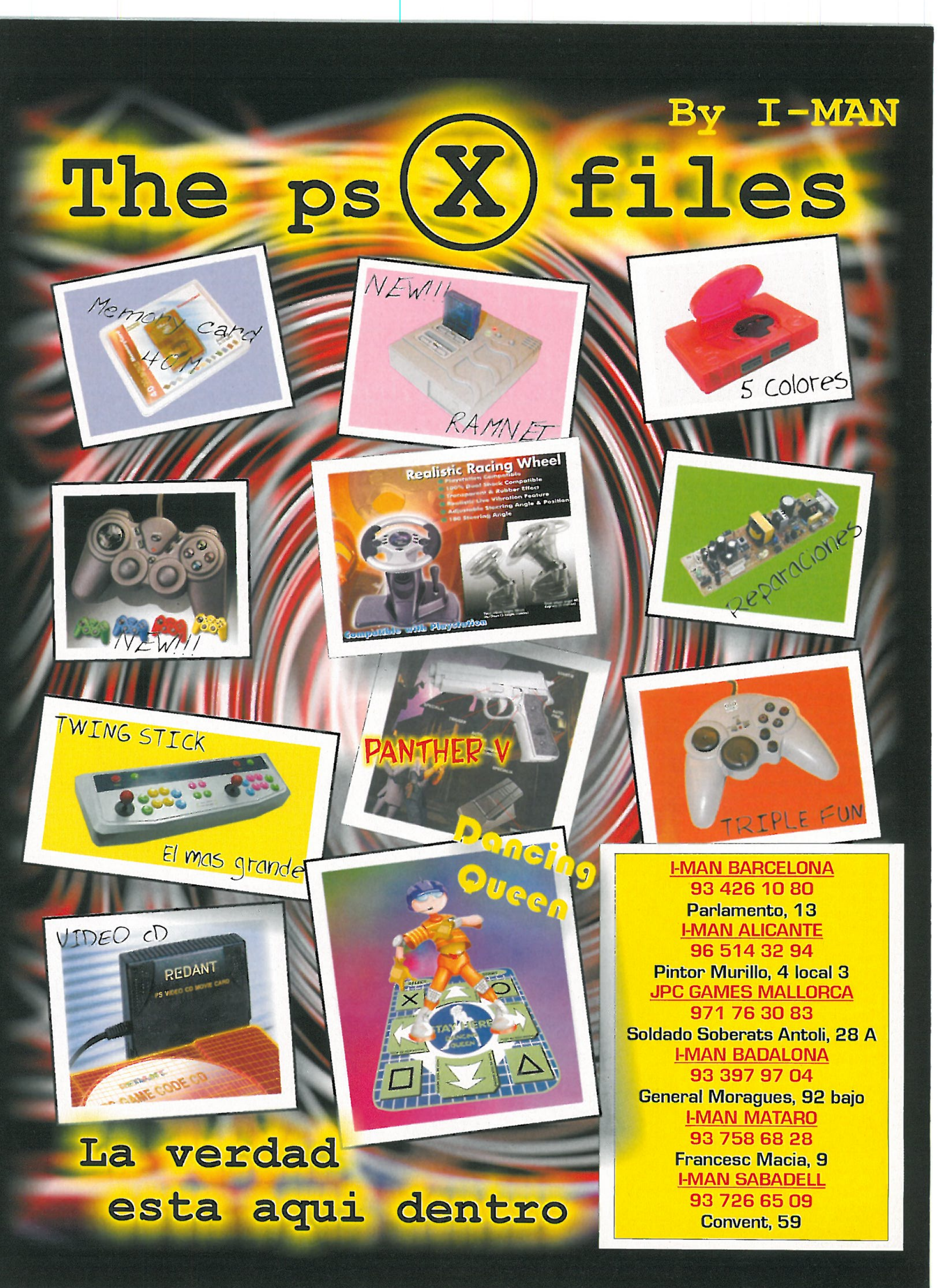
Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia

Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.

Mix

Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.



By I-MAN
The ps X files
Memory card 4CM
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
TRIPLE FUN
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
I-MAN BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
I-MAN ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
JPC GAMES MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
I-MAN MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
I-MAN SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
La verdad
esta aqui dentro

TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION

Aunque su salida es inminente, al cierre de este número el equipo de Core Design no había acabado todavía, por lo que no tenemos las conclusiones definitivas: pero hemos jugado la demo y... ¡éstas son las primeras impresiones!

A veces pueden parecer genios, pero los programadores sólo son humanos, y los de Core Design no son ninguna excepción. Están trabajando a contrarreloj y hasta el último segundo en *Tomb Raider*, así que al cierre de estas páginas no ha podido llegarnos la versión acabada, pero sí una fabulosa demo. ¿Quieres saber qué tal es?

Al arrancar el juego, nos quedó algo en claro, y es que en Core Design se han esforzado al hacer el motor de gráficos. **Sobre todo en el PC, Lara está mucho más dibujada, y ha ganado unos 200 polígonos más. Además, está maravillosamente iluminada: los juegos de luz y de sombras sobre la suave piel de Lara son más realistas que nunca.** La jugabilidad también ha sido mejorada: en el nuevo inventario se pueden combinar objetos, y además, para cada enemigo necesitarás una táctica distinta. Destacan también los golpes de humor: si disparas al cráneo de un esqueleto, seguirá tambaleándose sin cabeza. Los acertijos siguen en la misma línea. También hemos descubierto pequeños fallos de gráficos: no son muy molestos, pero se aprecian con claridad: las manos y piernas de Lara desaparecen en la pared, y corre a través de tablas de madera como si no existieran. Pero esto es sólo un avance; todavía estamos esperando a ver lo que ofrece el juego completo. Si quieres probar las delicias de la nueva Lara, dirígete a: *www.eidos.com.*


PC | PS | N64 | DC | E

Tomb Raider IV – The Last Revelation
Aventura de acción

Lanzamiento: noviembre 99

Core Design/Eidos | 1 jugador

Prometedora: la demo demuestra que la nueva Lara lo tiene todo para ser el nuevo bombazo de la temporada.

Texto: Knut Gollert


Lucha contra los muertos vivientes: sólo vencerás a los esqueletos enviándolos a un hoyo con tu escopeta o golpeándoles en la cabeza (PC).


¡Cuidado, mira delante de ti! Te enfrentarás a los venenosos escorpiones utilizando los métodos de siempre (PS).


Cuando le das a este huesudo en la cabeza, sale corriendo (PC).

Lara puede descansar y entrenar hasta el 26 de noviembre; después llega el turno de salvar al planeta Tierra de una maldición milenaria.

¿Qué hay de nuevo en 'Tomb Raider IV'?

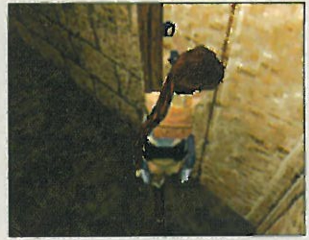

El motor de gráficos se ha perfeccionado un montón y es mucho más efectista. Sobre todo en PC, Lara ha madurado técnicamente.


Si te das un paseito con Lara, verás incluso a través de la arqueóloga. Ya no hay ángulos muertos en el juego. ¡Ojo: sólo en la versión de PC!



El inventario de Lara también está renovado, ahora puedes combinar los elementos, y con estas combinaciones podrás incluso resolver acertijos.


El modo tirador de precisión no sólo es útil para la lucha; también ayudará a Lara con los acertijos.


Este tiempo entrenando le ha valido de mucho. Ahora, escala por cuerdas o tubos, abre puertas con la mano o utiliza elementos del inventario.


Un rumor aireado desde hace tiempo: en el nivel de entrenamiento, manejas a Lara con 16 años, que es guiada por su mentor, Von Croy.


Lara vuelve a desplazarse en vehículos de todo tipo. Esta vez podrás verla al volante de un jeep o montada en una moto. ¡Es una conductora de primera!

Los estilos de lucha orientales vuelven a ser más que desconocidos para esta arqueóloga inglesa.

Jugada: la demo de 'Tomb Raider IV'


Usa la escopeta para acabar con los primeros esqueletos, gira la rueda de la habitación de abajo y cuélate por la puerta.


En la sala, abre la puerta izquierda de atrás y empuja a los esqueletos hasta el hoyo de la próxima habitación.


Ahora, dispara a la bola con el revólver con mirilla láser, llévate el cristal...


... con ayuda de la palanca y salta sobre el interruptor de la próxima habitación.


Utiliza el cristal en la biblioteca y vete al balcón.


Después de abrir la puerta de atrás, aparecerán dos demonios de fuego. Escapa de ellos y salta al agua.


Empuja el jarrón y hazte con la segunda mitad de la moneda. ¡Misión cumplida!









EN NUESTRAS TIENDAS NO PODRÁS DEJAR DE JUGAR



JUGARÁS HASTA EL FINAL



LA CADENA N.1 EN EUROPA

Difintel - Micro

VIDEOJUEGOS

Barcelona
Balmes, 61 bajos
Tel. 93 451 63 36

Terrassa (Barcelona)
Avda. Jacquard, Local 52
Tel. 93 785 36 47

Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Tel. 93 652 81 52

Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101 Tel. 93 664 52 41

Gavà (Barcelona)
Rambla Vayreda, 44
08850 Gavà

Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial Alcampo-La Dehesa
Tel. 91 877 00 95

Madrid
C/. Celanova, 9 Barrio de El Pilar
Tel. 91 730 68 67

Valencia
Centro Comercial Alcampo-Alboraya
Tel. 96 356 70 83

TRESS DIFUSIÓ



Trascendiendo el tiempo y el espacio, éste es un relato eterno sobre almas y espadas... ¡Y también el mejor juego que ha salido hasta ahora en Dreamcast!

Nightmare es, en realidad, el Sigfried de Soul Blade. Un espíritu maligno ha poseído y deformado su antaño bien proporcionado cuerpo.

Soul Blade es uno de los mejores juegos de lucha que han agraciado a la Playstation, tal vez el mejor. La segunda parte, *Soul Calibur*, no pudo ser llevado a esta consola por limitaciones técnicas. Ahora, gracias a las nuevas tecnologías domésticas, ¡ya puedes disfrutarlo en el salón de tu casa!

La calidad gráfica que ha alcanzado *Soul Calibur* disipa cualquier duda acerca de la potencia de la DC. Los personajes se mueven con una fluidez y agilidad fabulosas, y están llenos de detalles increíbles: sus cabellos ondean en el viento, tienen diferentes animaciones faciales y mueven los labios cuando hablan, la ropa suelta les cuelga de forma natural y los pechos y las nalgas se contonean de forma sutil e insinuante con las maniobras bruscas (sin alcanzar las groseras exageraciones de *Dead or Alive*). Imposible descubrir un polígono fuera de su sitio o una textura mal compuesta. Los ataques van acompañados de efectos especiales a porrillo que, sumados a la rapidez y naturalidad de los movimientos, hacen de cada combate un espectáculo grandioso. Para rematar todo lo anterior, **el diseño de los personajes es de lo mejor que hemos visto para un juego de lucha.** Astaroth y

Si consigues hacer un counter *o conectas un golpe durante la* Soul Charge, *harás más daño. ¡Aprovecha, que dura poco!*

La espada de Ivy es de lo más traicionera. Aunque parece que tiene poco alcance, puede estirarse como si fuera un látigo.

Sophitia parece tierna e inocente, ¡pero lucha como un demonio!



El desaliñado Mitsurugi es un samurai errante de leyenda.

INFO

¡Completito, completito!

Un dibujo del museo.

Namco no se ha olvidado de incluir multitud de bonus y modos de juego, tales como *survival, practice, team, time attack y mission*. En este último tienes que resolver combates bajo condiciones especiales: emplear sólo cierto tipo de ataque, utilizar armas invisibles, o pelear bajo los efectos de un veneno que merma lentamente tu barra de vida. Cada misión cumplida te otorga unos puntos, que luego canjeas en la sección de museo por dibujos. Algunos de estos dibujos te otorgan acceso a nuevas galerías de ilustraciones, más opciones de menú, trajes alternativos u hojas de información para los luchadores. ¡Simplemente alucinante!

¡El dolor! Nightmare empala brutalmente a Voldo. Pese al dramatismo de algunos golpes, no sale ni gota de sangre.

Cuando Xianghua ataca, parece más que está danzando.

¡Olé, qué bien esquivado! Voldo torea a Yoshimitsu con elegancia.

¡Ojo por dónde te mete el palo Kilik! Es largo y golpea de lejos.

¡Elvis vive! Maxi es la viva imagen del Rey del Rock.

Voldo, el luchador ciego, tiene un estilo de lucha muy poco ortodoxo. ¡No te fíes si te da la espalda!

Nightmare tienen una presencia abrumadora y poderosa, que se refleja en la manera en que manejan sus pesadas armas, mientras que la velocidad centelleante de Taki o Maxi inspira una sensación muy diferente. Los fans de *Tekken* celebrarán encontrar a Yoshimitsu como personaje secreto... ¡y utilizando por fin su espada como medio principal de ataque!

El sistema de combate es de los que nos gustan: engancha rápido y tarda en dominarse. Es muy parecido al de *Soul Blade* (que era genial), pero añadiendo un innovador sistema de desplazamiento que te permite correr en círculos alrededor de un enemigo, esquivarlos y saltar con una facilidad pasmosa. Cada personaje tiene docenas y docenas de golpes para descubrir, sin que por ello los jugadores principiantes se vean marginados: aporrear los botones al azar puede no ser muy efectivo, pero al menos ves que haces cosas espectaculares. La respuesta de los luchadores a los movimientos del pad es, gracias a la velocidad de los golpes, casi instantánea y muy gratificante.

Soul Calibur es el mejor juego que hemos visto hasta ahora para la Dreamcast. Va a ser muy difícil que los próximos títulos de lucha de esta consola le arrebaten el trono que acaba de conquistar. ¡Cuenta con nuestra máxima recomendación!

PC | PS | N64 | **DC** | 1

Soul Calibur
Lucha en 3D para todos

8.990 pts. | Namco/Sega | 2 jugador

- Visual Memory Unit

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 10

Opción de 60 Hz. Gráficos mejores que los de la recreativa. Bonus secretos.

La intro no es tan buena como la de *Soul Blade*. Los finales son flojos.

Un juego por el que vale la pena comprarse una Dreamcast. ¡Tienes que verlo para creerlo! 10

Power Stone



Un juego típico de Dreamcast: acción de recreativa a raudales y diversión de consumo rápido. ¡Y que se muera la complejidad!

FALCON
Es el protagonista del juego. El equivalente a Ryu en Street Fighter*, vaya.*

JACK
Es el más inquietante del grupo. Se mueve como una araña.

AYAME
Esta sonriente japonesita es una ninja de lo más encantadora.

WANG-TANG
Un genio del kung fu. Se transforma en Supersayajín.

GUN ROCK
Voluminoso y el más fuerte.

La pantalla de selección de personajes te ofrece ocho héroes para elegir.

Sólo el personaje que consiga la tercera Power Stone podrá transformarse. Nunca verás a los dos mutados a la vez.

Ryoma: samurai de alta alcurnia y elevados ideales...

... cuando se transforma, su cuerpo queda recubierto de armadura y...

... ¡ahora es el samurai de plata, agente de la justicia! ¡Banzai!

El poder de las Power Stones en tus manos! ¿Y qué es una Power Stone? Pues una piedra mágica, y si consigues reunir tres, ¡te hacen invencible!

En *Power Stone*, las peleas se desarrollan en unas 3D verdaderas, con los dos luchadores correteando por todas partes y arrojándose a la cabeza lo que van encontrando en su camino: mesas, farolas, cajas... **La acción tiene un ritmo aceleradísimo, y es fácil y rápido aprender a manejar a cualquiera de los personajes.** Todos comparten un método de control muy sencillo, con combos que salen apretando los botones de patada y puñetazo rápidamente. Aquí no tienes que preocuparte de introducir una secuencia exacta y perfectamente sincronizada para conseguir los ataques espectaculares, ¡prácticamente salen solos! Además, no hay botón de bloqueo. Si un oponente quiere evitar una de tus embestidas, lo único que puede hacer es ponerse fuera de tu alcance o conseguir golpearte primero; ¡nada de aburridas defensas infranqueables!

Durante la pelea, aparecen objetos que puedes recoger para zurrarle a tu enemigo (lanzallamas, martillos, bazookas...), pero los más importantes



Ryoma es un personaje que parece escapado de Samurai Shodown.

Super Rouge lanza corazoncitos para noquear al adversario.

ROUGE
La chica sexy. Es una exuberante bailarina árabe que también reparte tortas como panes.

RYOMA
Un duro y noble samurai. Maestro de la espada.

Una escena típica: Galuda se ha transformado y Wangtang debe correr para ponerse a salvo.

¡Perfecto! Galuda ha ganado sin que le toquen un pelo. Para celebrarlo, te obsequia con una pose chulesca.

INFO

La zona de batalla

Los escenarios suelen ser un elemento puramente estético, pero éste no es el caso de *Power Stone*. Los diseñadores tuvieron que pensar con cuidado dónde poner cada cosa, ya que el mobiliario, las escaleras y los puntos de apoyo iban a ser utilizados por los luchadores en su provecho. Además, en algunos han incluido elementos peligrosos para los contendientes, tales como pozos de fuego, barriles rodantes o techos que se derrumban.

Boceto del proyecto para los escenarios

VALGUS
Uno de los tres enemigos finales. ¿A que está cachas?

GALUDA
¿No se parece mucho a T. Hawk del Street Fighter?

son las Power Stones. Si reúnes tres, te conviertes en un superhéroe casi imbatible durante un breve periodo de tiempo. Todos tus golpes son más potentes y letales, y puedes lanzar superataques de poder devastador, si bien todo esto abrevia tu tiempo de transformación. Conseguir las Power Stones y evitar que tu oponente las reúna es el objetivo primordial del juego. Si sólo tienes una o dos y recibes un golpe fuerte, puedes dejarlas caer... ¡y eso es lo último que quieres que ocurra!

***Power Stone* es un juego divertido que ofrece satisfacciones rápidas.** Es fenomenal para pasar una tarde agradable con los amigos, pero a largo plazo (sobre todo en la modalidad de un jugador) pierde su encanto. Hay pocos modos de juego *(arcade y versus)* y pocos luchadores (ocho, más los tres secretos). Además, su falta de profundidad puede desagradarte si eres el típico experto del *Tekken*. Es cierto que no es el mejor juego del mundo, pero técnicamente destaca: los personajes son geniales y tardas bastante en hartarte de él. ¡Y eso ya es mucho!

TRANSFORMACIÓN de Falcon

Falcon: piloto británico. Guapo, elegante... ¡Todo un playboy!

Pero cuando se cabrea y coge las 3 Power Stones, empieza a brillar y...

... ¿quién necesita un avión? ¡Ahora es el increíble hombre-cohete!

PC | PS | N64 | **DC** | I

Power Stone
Lucha 3D para principiantes y avanzados

8.490 pts. | Capcom/Proein | 1-2 jug.

- Memory Card

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ Bonito diseño de personajes, estilo dibujos animados. Diversión instantánea.

☹ Poco interés a largo plazo. Le falta profundidad. Pocos modos de juego.

Un juego distinto a lo habitual en el género, aunque los puristas protestarán. 8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Jet Force Gemini

'Star Wars' se encuentra con 'Starship Troopers'. La última maravilla de Rare demuestra que esta casa desarrolladora sabe sacarle más partido que nadie a la Nintendo 64.

El tirano espacial Mizar se ha extralimitado. Tiene a media galaxia sometida por su brutal ejercito insectoide, y ahora pretende de esclavizar a los pacíficos tribals. La ONU del espacio está tan burocratizada que, para cuando tome medidas, será demasiado tarde. Así las cosas, el equipo Jet Force Gemini (compuesto por Juno, Vela y su mascota Lupus) decide intervenir por su cuenta y socorrer a los sometidos tribals.

Comienzas el juego como Juno, y lo primero que tienes que hacer es encontrar a los otros dos miembros del equipo, Vela y Lupus. Luego podrás jugar con ellos, y cada uno tiene sus propias misiones. Una vez superado un nivel, puedes volver a jugarlo llevando a los otros dos personajes, con lo que la duración del juego se prolonga. Algunas zonas sólo son accesibles por la tolerancia al fuego de Juno, la capacidad submarina de Vela o los cortos vuelos de Lupus. Hay muchos niveles, compuestos de grandes cámaras. No, espera, no son sólo grandes... ¡son enormes!, y están muy bien diseñadas para que sean entretenidas.

Aparte de administrar justicia rápida a los malvados insectoides, el objetivo principal es encontrar y rescatar a todos los tribals (parecidísimos a los ewoks de *El retorno del Jedi),* cuidando de que ninguno muera accidentalmente en un tiroteo. Lo malo es que llega un momento en que necesitas encontrar a todos los tribals para seguir progresando, y puede hacerse un poco pesado recorrer una y otra vez los, repetimos, titánicos niveles, mientras intentas dar con el maldito peluchón que te falta. Luego, cuando por fin lo encuentras, casi te dan ganas de pegarle un tiro... ¡Le estaría bien empleado, por no dejarse ver antes!

Pero esta pequeña pega no empaña el hecho de que *Jet Force Gemini* es divertidísimo; un delicioso bocado para gourmets del videojuego.

Juno y Vela, manchados de sangre insectoide, se preparan para una nueva matanza.

Si los enemigos son demasiados, cógete el power up de invulnerabilidad.

Los tribals son como los jingos de Banjo Kazooie *o los govis de* Shadowman.

Reconstruye a Floyd, el droide ético: luego podrá acompañarte en tus aventuras si lo maneja un segundo jugador.

Además de insectoides y tribals, hay otros simpáticos personajes con los que puedes hablar para conseguir objetos e información.

Lupus, el simpático jet chucho, es el mejor personaje de la aventura. Aúlla, se rasca la oreja y planea después de saltar.

CONSEJOS

- La pistola dispara cinco tiros rápidos, pero luego hay que dejarla recargar.
- No hace falta que mates a algunos enemigos muy duros. Gastas más munición de lo que valen.
- La granada es eficaz contra insectoides parapetados y grandes masas de drones. Su onda expansiva puede destruir a los que levitan a baja altura.
- Para llegar más alto, deberás saltar desde posición neutral, estando quieto. Esto es muy importante para planear con Lupus, que no puede agarrarse a los bordes.

¡Mira esos efectos de luz! En Jet Force Gemini, la N64 ha sido llevada al límite.

El insectoide detrás de su escudo y Vela atrincherada en un promontorio: ¿quién tirará la granada primero?

Vela tiene que andarse con cuidado para no caerse. ¡Ya verás cuando la ataquen los drones!

Un enorme jefe final con forma de mantis se enfrenta al pequeño Lupus. ¡Hora de sacar esas granadas de fragmentación!

Cada fase mezcla sabiamente exploración, plataformas y shooter puro y duro. De hecho, si no eres hábil con el gatillo es imposible llegar a ninguna parte, porque hay mucho que matar. Los soldados insectoides presentan una conducta razonablemente inteligente, lanzándote granadas desde detrás de las cajas, retirándose o lanzándose al ataque según la situación. Revientan que da gusto, como si fueran piñatas rellenas de viscosa sangre verde, y desperdigan sus quitinosos restos por el suelo con entusiasmo.

El control es muy bueno, pero exigente. Hay que tener cierta familiaridad con el pad de N64 para hacerse con él. La mayoría de los combates los resuelves en tercera persona pero, como en muchas situaciones, necesitas mayor precisión; puedes apuntar manualmente en primera persona cuando lo desees. ¡Vas a necesitar un pulso excelente con el stick analógico!

La cámara no está mal, pero podría haber sido mejor. A menudo tienes que resituarla detrás de ti para poder ver hacia dónde vas, pero también es verdad que es una operación sencilla: basta con una rápida pulsación del botón de apuntado manual.

Gráficamente el juego es espectacular, y técnicamente impresiona mucho. Nuestra única objeción es que la combinación de colores nos ha parecido demasiado empalagosa, incluso para la N64. El diseño de personajes tampoco nos ha convencido. Aunque Lupus mola, Juno tiene menos personalidad que un botijo, mientras que Vela luce unas medidas desproporcionadas y tiene cara de muñeca pepona. ¡Pero es cuestión de gustos!



DUKE NUKEM ZER:Ø H:ØUR

"¡Hail to the king, baby!". Duke ha vuelto en una nueva aventura para Nintendo 64, y ya pueden los alienígenas ir preparándose para que les manden de regreso a su planeta con una patada en el culo. ¡Si es que no aprenden...!

Duke es el héroe más macho, violento y temperamental que se haya visto nunca . Un tío duro de los de antes, de músculos de acero, corte de pelo a lo cepillo y un sentido del humor (negro) que ningún otro personaje de videojuego ha conseguido superar hasta ahora. Sus aventuras en Nintendo 64 se limitaban a *Duke Nukem*, un 3D-shooter en primera persona originario de PC que, en su día, rivalizó con el mismísimo *Quake*. El que nos ocupa, *DN: Zero Hour*, recoge el espíritu de aquel juego, trasladando la cámara a tercera persona. ¡Así podrás contemplar a Duke en toda su esplendorosa y viril agresividad!

La fascinante personalidad del protagonista se ha potenciado aún más para este juego. Ahora tiene montones de líneas de diálogo diferentes para cada ocasión, a cual más hilarante. Aunque no han sido traducidas, por esta vez se perdona que las hayan dejado así. Ningún doblador sería capaz de imitar el masculino y socarrón tono de voz de nuestro héroe, ¡es único!

El aspecto gráfico acierta de pleno. Tal vez un poco oscuro para lo que la N64 nos tiene acostumbrados, pero es que no había otra manera de reproducir el ambientillo característico de Duke Nukem. A *El Hombre* se le ve espléndido, con anchas espaldas, grandes bíceps y manejando sus habituales pistolones gigantes. Se mueve bien, sin perder la compostura, y debe ser el único tiarrón del videojuego que puede ir pegando saltitos por ahí sin parecer ridículo. Los aliens, por su parte, se saben a la perfección el papel que les ha tocado, y encajan los disparos con convincentes salpicones de sangre, que incluso pringan las paredes cuando salen a presión. Al morir se desploman hincando primero las rodillas en el suelo, para a continuación morder el polvo cayendo hacia delante. Si es que les queda algo con lo que morder, claro, porque cuando les metes un tiro a la

INFO
Los trucos del juego

Para acceder a los trucos tienes que superar retos específicos para cada nivel:
- **Big Head Mode:** rescatas a todas las chicas del nivel 2.
- **Big Gun Mode:** matas a todos los enemigos del nivel 3.
- **Flat Shade Map:** encuentras todas las zonas secretas del nivel 4.
- **Ice Skin:** rescatas a todas las chicas del nivel 5.
- **High Speed Zombies:** rescatas a todas las chicas del nivel 8.
- **Maximum Blaster ammo:** matas a todos los enemigos del nivel 9.
- **Maximum Freezer ammo:** matas a todos los enemigos del nivel 20.
- **Maximum Gamma ammo:** rescatas a todas las chicas del nivel 21.
- **Maximum Gatling Gun ammo:** matas a todos los enemigos del nivel 16.
- **Maximum Revolver ammo:** matas a todos los enemigos del nivel 12.
- **Maximum Rifle ammo:** rescatas a todas las chicas del nivel 11.
- **Maximum Shotgun ammo:** rescatas a todas las chicas del nivel 10.
- **Maximum SMG ammo:** encuentras todas las zonas secretas del nivel 15.
- **Maximum Sniper ammo:** rescatas a todas las chicas del nivel 19.
- **Maximum Shawed shotgun ammo:** matas a todos los enemigos del nivel 13.
- **Maximum Voltaic P. ammo:** encuentras todas las zonas secretas del nivel 17.
- **Weather:** encuentras todas las zonas secretas del nivel 6.

EL SNIPER RIFLE EN ACCIÓN



El antidisturbios dispara gas nervioso, y te impide así acercarte a él. Apunta con zoom a su cabeza y...



¡Bang! "¿Tu cara, tu culo... ¿Cuál es la diferencia?": ¡Duke te obsequia con otra de sus agudas frases.



Los alienígens han secuestrado a muchas chicas guapas. ¡Rescátalas, Duke!



Pulsa el botón sin tocar el rayo fluctuante o morirás instantáneamente.



Duke viajará en el tiempo a la época victoriana, el salvaje oeste y el futuro. En cada una tendrá su correspondiente modelito a juego y armas especificas.

cabeza el resultado es espectacular. ¡Papás, tened en cuenta que éste no es un juego para niños!

Dado que la aventura tiene lugar a través de cuatro épocas, habrá momentos en los que tendrás que valerte de armas del pasado. No te preocupes; ya verás que Duke no necesita de tecnología punta para zurrar a los monstruos. De hecho, si lo deseas, puedes machacar las caras de los aliens a puñetazos, ¡al viejo estilo! Pero si lo que quieres es fardar a tope, coge una pistola en cada mano y... ¡mira con cuánta clase acribilla Duke a sus enemigos!

Un viejo problema de los juegos 3D en tercera persona es el tema de las cámaras, que tienen tendencia a colocarse en los lugares más inoportunos. Pues bien, en *DN: Zero Hour* ni siquiera hay botón de corrección de perspectiva, ¡porque no lo necesita! Te metes de lleno en la acción y te olvidas de todo.

El control es otro de los puntos fuertes del juego; te permite desplazarte y apuntar con facilidad. La opción de autoapuntado es genial, con tres niveles de ayuda seleccionables. Aunque no seas demasiado bueno manejando el stick analógico, poner el autoapuntado en nivel alto hará que puedas jugar de manera competente.

El único fallo gordo del juego es que, si te matan, tienes que volver a empezar desde el principio. Las misiones son bien largas, y es muy frustrante cometer un pequeño error y volver al punto de partida. Dado que hay algunas situaciones de muerte instantánea, se antoja bastante injusto. Pero bueno, nadie dijo que esto iba a ser fácil, ¿no?



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

consejos

● Reserva los botiquines portátiles para situaciones de combate y para zonas donde escaseen los restauradores de salud.
● Puedes disparar las granadas de gas nervioso en distancias cortas si activas la máscara antigás. El gas es ideal para acabar con los broodlings, que atacan en grandes números, pero es inútil contra los jabalís antidisturbios (llevan máscara) y los zombis. Después de todo, ¡los muertos vivientes no necesitan respirar!
● Usa el efecto de rebote de algunas armas para disparar a enemigos que te aguarden al otro lado de las esquinas.
● Los explosivos son ideales para acabar con enemigos parapetados.
● Si crees que para seguir progresando tienes que volver atrás, una buena señal de que vas en la dirección correcta es que aparezcan nuevos enemigos en tu camino. ¡Eh, tienen máquinas de teletransporte, así que tampoco es tan raro!
● Junta las piezas de la máquina del tiempo y podrás acceder a algunos niveles secretos. ¡Si encuentras los accesos!
● Y para terminar, un consejo que nos dio Duke (tras llenar de plomo a dos aliens): "Chicos, recordad que soy un profesional. No intentéis hacer esto en casa".

Cuando se trata de armas, el bueno de Duke es un experto. ¡Déjate asesorar por él!

BEBE Y VIVE



Un truquito para cuando andes corto de vida: busca los hidrantes...



... y destrúyelos de un disparo. Saldrá un chorro de agua continuo.

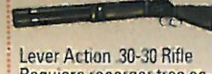


Acércate y bebe pulsando el botón B muchas veces, ¡te pondrás a tope!



También funciona con los retretes. ¡No seas escrupuloso y bebe hasta hartarte!

LAS ARMAS DE DUKE

 Pulse Gun (Blaster) Arma estándar. Reforzador: Si Duke encuentra otra, puede usar una en cada mano.	 Claw-12 Shotgun Muy potente, pero pierde fuerza con la distancia. Reforzador: el auto-loader aumenta la velocidad de tiro.	 AGL-9 Grenade Launcher Semi-automática. Puede usar dos tipos de granadas: explosivas o de gas, que rebotan en las paredes.	 MP-10 SMG Arma de fuego rápida y recargador automático. Reforzador: Duke puede utilizar dos a la vez.	 Alien Freezer-Thrower Convierte a sus víctimas en frágiles estatuas de hielo. Es ineficaz contra jefes finales.
 Alien Gamma Cannon Arma pesada. Dispara proyectiles de energía a gran velocidad, que rebotan en las paredes.	 Havoc Multi-Launcher Ideal contra jefes finales. Reforzador: misiles buscadores de calor.	 BMF Thunderstrike Usa la misma munición que el blaster, sólo que la dispara a lo bestia. Eficaz en todas las situaciones.	 Pipebomb Se arrojan a mano y luego se detonan por control remoto. Puedes lanzar varias antes de hacerlas estallar.	 CTX-2000 Tripbomb Se pone en la pared. Si se pasa por delante, explota. Reforzador: la Trip Magnavolt electrocuta y estalla.
 Revolver .45 Hay que recargarlo cada seis disparos. Reforzador: munición Magnum y uso a 2 manos.	Shawed-off Shotgun Hay que recargarla después de cada tiro. En larga distancia es casi inútil.	 Lever Action .30-30 Rifle Requiere recargar tras cada tiro, pero lo hace rápidamente. Largo alcance.	Gatling Gun No tan rápida como las armas automáticas modernas, pero sus balas son letales.	 Voltaic Projector Inventada por científicos del pasado. Destruye a los robots instantáneamente.

Ready 2 Rumble Boxing

¡A puñetazo limpio! Con 'Ready 2 Rumble Boxing', Midway introduce un toque personal en el deporte del boxeo.

Let's groove tonight, baby! Afro Thunder tumba a sus contrincantes con el ritmo funk metido en el cuerpo.

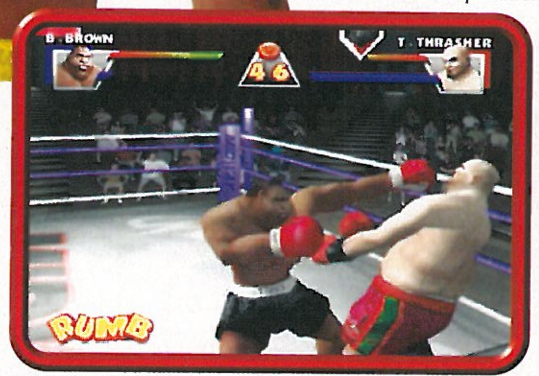
Cuando hayas activado el modo rumble, de los guantes de tu boxeador empezarán a brotar chispas de energía, ¡y eso significa pupita para tus contrincantes!

consejos

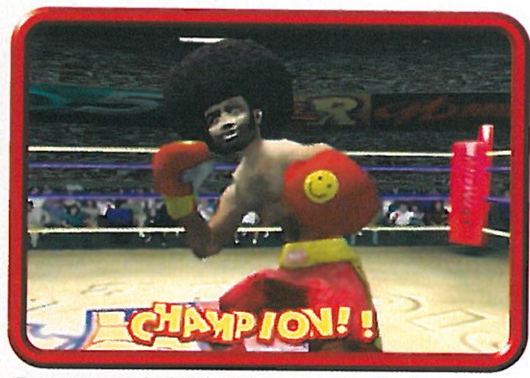
Un chulo con energía

Un elemento de juego divertido es la oportunidad de ofender a tus contrincantes o simplemente devolverles los insultos. Pulsa Ⓧ+Ⓐ o Ⓨ+Ⓑ al mismo tiempo durante el combate para atacar verbalmente a tu enemigo. ¡Pero cuidado!, mientras insultas a tu rival, él puede pegarte sin problemas.

Si caes al suelo, mueve rápidamente el stick analógico en círculos para poder recobrar la energía, pero ¡ojo!, si eres el que está en pie, hazlo también: si no, su barra aumentará mientras la tuya se mantiene igual. También puedes recobrarte pulsando las teclas A y B.



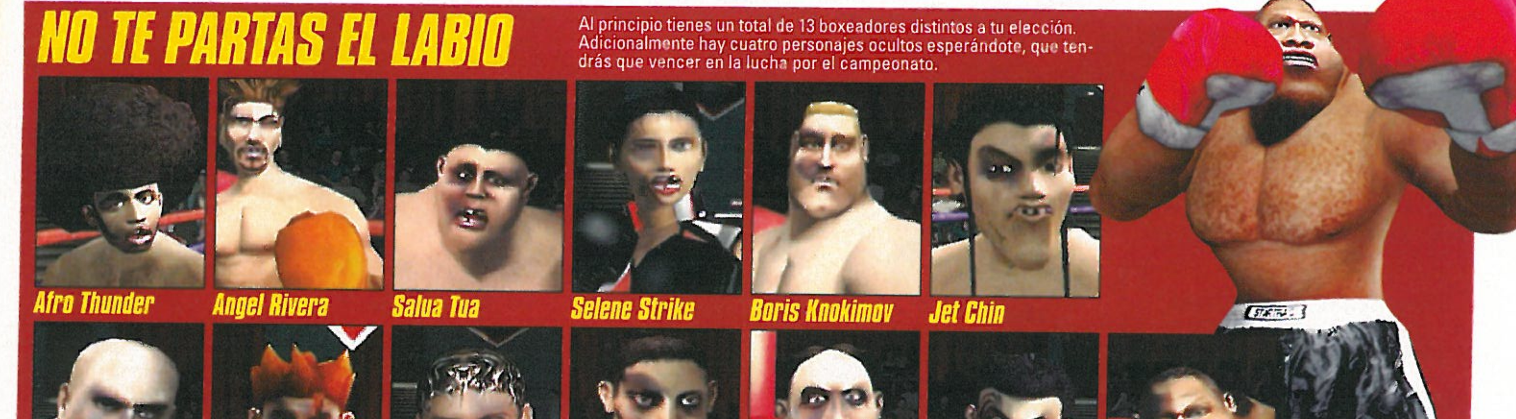
Directamente a la boca... Butcher Brown casi nunca falla su objetivo con sus precisos directos. ¡Es un auténtico bestiajo!



¿Te apetece otro baile? El público se pone en pie mientras el nuevo campeón mueve sus caderas.

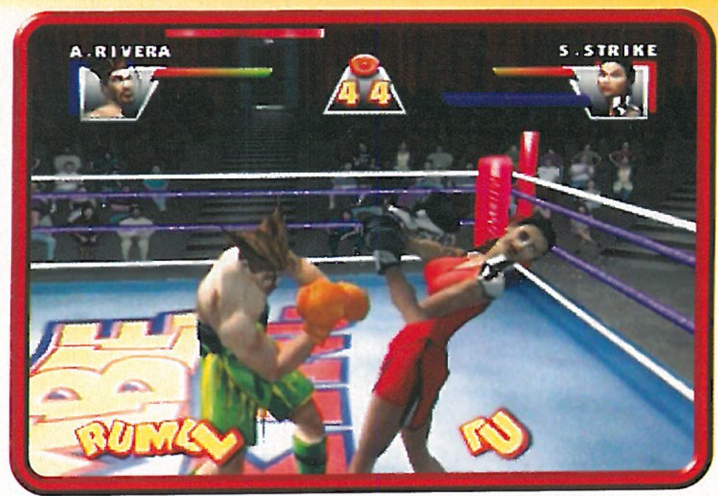
NO TE PARTAS EL LABIO

Al principio tienes un total de 13 boxeadores distintos a tu elección. Adicionalmente hay cuatro personajes ocultos esperándote, que tendrás que vencer en la lucha por el campeonato.

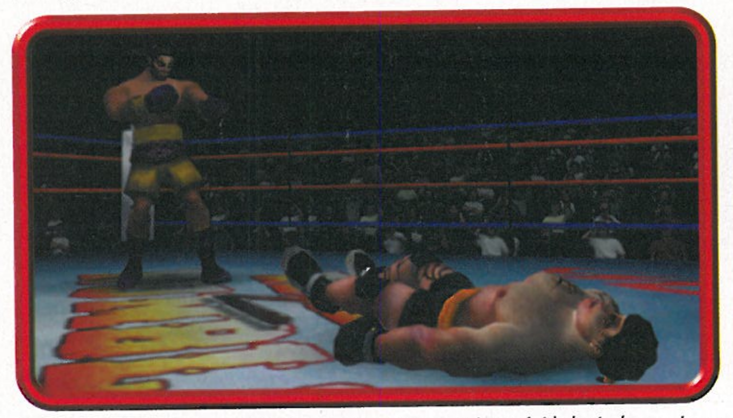


¿Por qué llamarán a este boxeador "carnicero" (en inglés, "butcher"), si parece un angelito?

Texto: M. Stapf

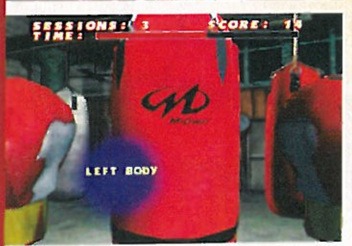


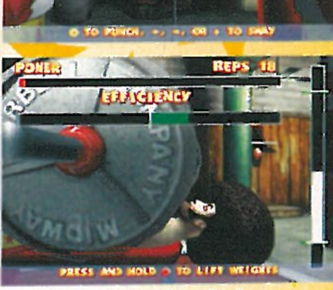
El mexicano Angel Rivera (izda.) está dando una lección a la brasileña Selene Strike (dcha.), pero ésta aún puede recuperarse: es una jugadora con mucha garra y tesón.



Si caes al suelo, aún tienes oportunidad de levantarte: presiona rápido las teclas que te permiten recuperar tu barra de energía ¡y mejora tu técnica si no quieres que te tiren otra vez!

ENTRENA Y... LLEGARÁS LEJOS





¡Sólo si trabajas duro podrás optar a la victoria! Por eso, en el modo championship dispones de numerosas posibilidades de entrenamiento.



"¡Madre mía, qué golpe me acaban de dar! ¡Será bruto el tío! Pero espera, torpedo...



... que ahora voy yo. Encaja este derechazo, ¿o es que creías que esto era pan comido?".



"Deja de mirarme así y ven aquí: en un solo segundo, sabrás quién es el campeón".



El árbitro de R2R no intervendrá más de la cuenta. ¡El juego no incluye golpes bajos!

Después de tu último golpe maestro, tu rival ha quedado fuera de combate. Se desplaza sin fuerzas por el ring, aún vacila un poco, lanza un par de golpes que esquivas fácilmente y finalmente, cae. El público se pone en pie, no puede contener su emoción, el combate ha terminado y... ¡eres el nuevo campeón!

El nuevo juego de lucha de Konami es todo menos una simulación de boxeo realista, aunque tampoco lo pretende: la historia es otra. En lugar de manejar boxeadores de equipos internacionales, mueves a personajes inventados y totalmente estrafalarios: fíjate en las fotos, ¡menudos mendas! Tampoco se ha tenido en cuenta la clasificación según pesos ni sexo. Pero, no te creas que la elección de tu boxeador no influye en el éxito del enfrentamiento: precisamente, los boxeadores más flacuchos y con pinta de pringadetes logran acabar antes con los más bestiajos gracias a sus ágiles maniobras para esquivar sus ataques y unos golpes más rápidos.

El control del juego resulta intuitivo y fácil de aprender, lo que proporciona una estupenda sensación de juego. Los cuatro botones se utilizan para distintas variantes de golpes y los gatillos para bloquear los ataques contrarios y esquivarlos. También puedes realizar ataques especiales: cada jugador tiene su propia combinación especial para dar el golpe maestro. Si das buenos golpes, van apareciendo letras en la pantalla (justo en el extremo inferior de tu jugador), consigue completar la palabra *rumble* y pulsa a la vez ambos gatillos: los puños de tu personaje se volverán dorados y tu poder será mucho mayor. Si haces en ese momento el especial, tu contrincante caerá al suelo sin remedio.

El modo *arcade* sirve para que te diviertas peleándote contra un amigo. Todos los enfrentamientos vienen introducidos con un muy americano: "¡Let's get ready to rumble!", de Michael Buffer, el locutor de boxeo más conocido.

En el modo *championship*, tu misión es conseguir llevar un boxeador a un campeonato, para lo cual tienes que ir ganando torneos y consiguiendo premios en metálico que te permitan financiar la adquisición de los aparatos de entrenamiento necesarios para los títulos. En total tienes que ganar diez peleas en cada categoría (bronce, plata y oro) para optar a las olimpiadas del boxeo.

El modo *championship* es una auténtica pasada; sin embargo, los enfrentamientos entre dos jugadores son algo repetitivos, y la variedad de golpes no es toda la que cabía esperar. Tampoco el sonido está muy logrado, y el ring y el estadio no transmiten la emoción de los auténticos. ¡Mucho puñetazo y poca chicha! Pero por otro lado, el juego incluye detalles que disculpan sus defectos: ¡fíjate cómo quedan las caras de los personajes al terminar el combate! Los fanáticos del boxeo le encontrarán fallos; el resto, podrán disfrutar acercándose sin malicia al mundo de este deporte salvaje.

El diseño de los boxeadores es estupendo. Aunque algunos están bien proporcionados, ¿acaso no es más divertido manejar a extravagantes bolas de sebo o a tipos que parecen osos cavernosos? ¿Y no estás ya un poco harto de las típicas chicas cañón de pecho bamboleante? ¿Cómo? ¿Que no estás harto? ¿Que ésas son las que más te gustan? ¡Pues estás de suerte, porque las de R2R son exactamente así!





20th Anniversary Pac-Man World

El auténtico y genuino comecocos reaparece en nuestras pantallas convertido en un jump&run de primera.

Con 20 años a sus espaldas, Pacman sigue en plena forma dispuesto a comernos a todos el coco. Cuando pusimos *Pacman World* por primera vez en nuestras consolas y descubrimos el modo *classics*, nos pusimos a recordar viejos tiempos... ¡Qué maravilla! Claro que eso fue hasta que vimos el fabuloso jump&run que los desarrolladores de Namco han creado con su mascota como excusa. En un primer momento, temimos que hubieran aprovechado el tirón del clásico *Pacman* para hacer un juego discreto, ¡pero en absoluto! *Pacman World* es un jump&run de primera clase, donde no tendrás ocasión de aburrirte. **El único reproche que se le puede hacer, como a la mayoría de los del género, es su similitud con Mario:** los de Namco han copiado la base del *Mario 64*. En lugar del castillo, nos encontramos una isla, pero el esquema y el desarrollo son similares. Aparte de esta pega, lo mejor de *Pacman* son sus protagonistas y la genial forma en que los desarrolladores han llevado el clásico comecocos a un moderno entorno 3D sin que pierda su más pura esencia. **Incluso tiene una opción (el modo *laberinto*) donde encontrarás el clásico de siempre en 3D.** Pero lo mejor, sin duda, es el modo principal del juego *(quest)*: para empezar deberás pasar el primer nivel, *Buccaneer Beach*, una especie de tutorial donde, además de jugar, te enseñarán el manejo de *Pacman*. Supe-

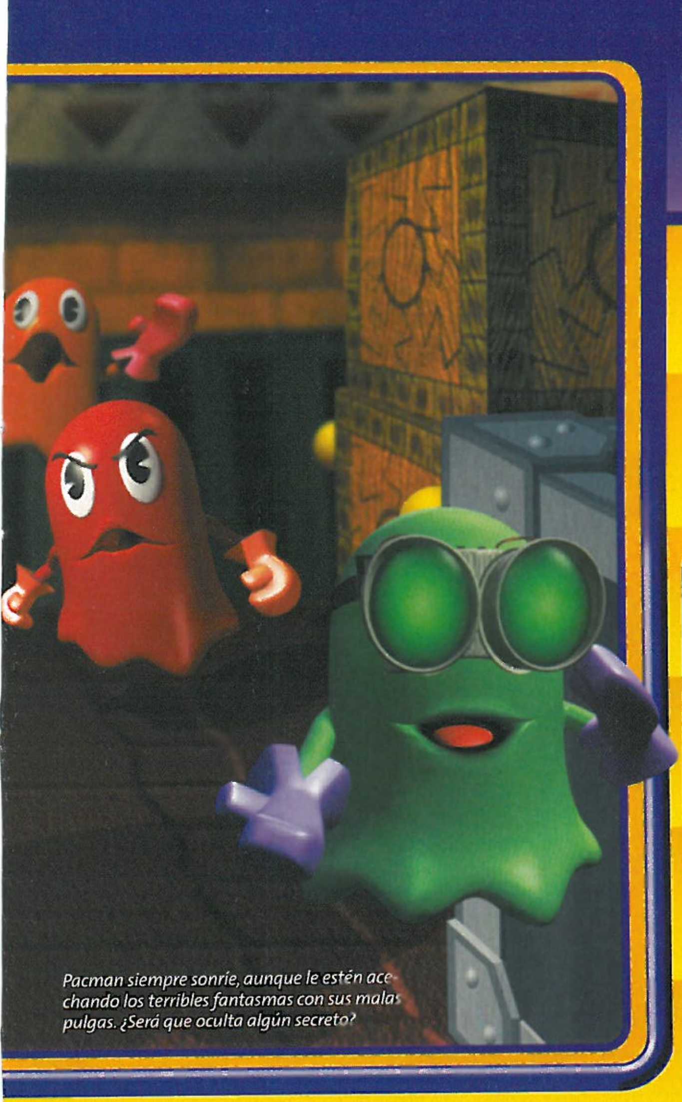
Por secuestrar, al pobre Pacman se llevan incluso al perro. ¡La maldad de Tocman no conoce límites!

Pacman tiene un sentido de el equilibrio que ya quisieran otros héroes del jump&run.

Los fantasmas tienen que usar escafandra en el escenario espacial, pero a Pacman no le hace falta. ¡Él es así de machote!

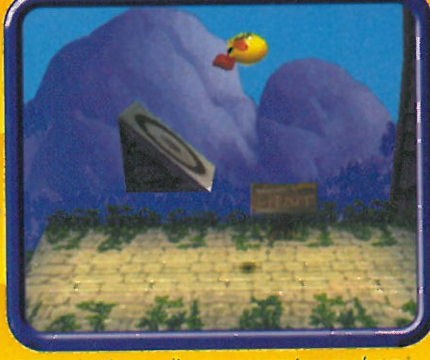
Tocman es el alter ego mecánico de Pacman. Los fantasmas son demasiado cobardes para desobedecerle.

El nivel del espacio es uno de los más complejos, más que nada porque si te caes, no hay agua que mitigue el golpe. O sea, ¡una vida menos!



Pacman siempre sonríe, aunque le estén acechando los terribles fantasmas con sus malas pulgas. ¿Será que oculta algún secreto?

Aquí tienes a uno de los fantasmones luciendo unas gaforras psicodélicas estilo El Chaval de la Peca, y pinchando discos. ¡Han pasado muchos años, pero siguen en la onda!



Salta sobre los muelles que encuentres en el camino: te catapultarán a caminos más altos.



Para romper los cofres y los barriles, usa el doble salto sobre ellos: dentro suele haber frutas, vidas o puntos.

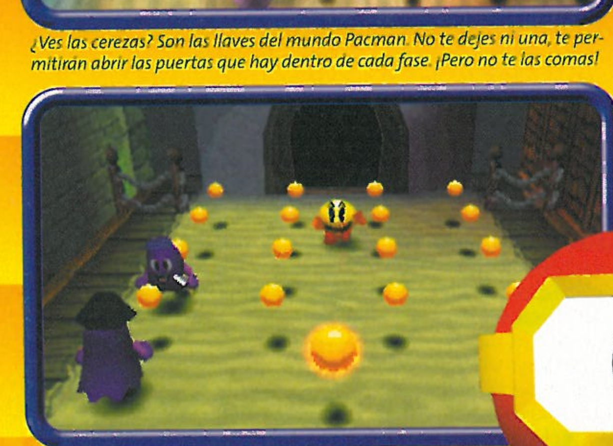


El barco pirata bombardea a nuestro amigo con artillería pesada.

rada esta primera fase, accedes a *Ghost Island* (la isla de los fantasmas), donde encontrarás un montón de puertas, cada una de las cuales te da acceso a un nivel. Podrás entrar en algunas desde el principio, pero para la mayoría precisarás de llaves que tendrás que buscar dentro de los distintos niveles. Ojo: ¡algunos escondites son verdaderamente rebuscados!

Ah, y otra cosa: no te faltarán enemigos. Encontrarás los archifamosos fantasmas en todas partes. Eso sí, si te comes un bolón dorado, se volverán azules y podrás acabar con ellos, ¡ganarás muchos puntos! Aparte, cada nivel tiene sus peligros ocultos: cañones, esqueletos piratas, arañas, pajarracos, derrumbamientos, piedras que caen del techo y, por supuesto, laberintos, ¡muchos laberintos! Conseguirás abrir algunas puertas con tan sólo pulsar el interruptor de la entrada, pero para la mayoría necesitarás frutas; ¿te acuerdas de las famosas fresas, ciruelas, naranjas, limones y plátanos? Pues ahora son tu salvavidas: te darán acceso a pasadizos secretos y te permitirán ir avanzando en el juego buscando las letras del protagonista (P, A, C, M, A, N). Las encontrarás en cofres, bidones o detrás de algunas puertas. A veces no sabrás cómo seguir avanzando y tendrás que pensar mucho; tal vez la clave esté en una puerta que no lograste abrir o tirándote al agua, buceando hasta volver a ver la luz, ¡o saltando sobre la tapa de los cañones de tu enemigo! En ese sentido **el juego ha adquirido ese aire de laberinto que tiene el comecocos de toda la vida.** Si quieres triunfar, ya sabes: ¡cómete el coco!

¿Ves las cerezas? Son las llaves del mundo Pacman. No te dejes ni una, te permitirán abrir las puertas que hay dentro de cada fase. ¡Pero no te las comas!



En algunas partes de la aventura encontrarás píldoras, superpíldoras y fantasmas: reminiscencias del clásico comecocos.

¿Conseguirá Pacman rescatar a todos sus amigos de las garras del malvado Tocman? La solución: muchos mundos después.



Texto: Elena Castellanos



SOUL FIGHTER

Altus es el guaperas, y un luchador muy equilibrado. Su arma especial: la espada.

La roca rodante amenaza con aplastarte: ¡apártate de su camino!

Arrojar cofres a la cara del enemigo no es muy efectivo, pero es divertido.

Este jefe final no es muy vistoso, pero pega fuerte. ¡No te confíes y sacúdele con tu espada!

De las cuatro armas arrojadizas, la granada es la que ofrece resultados más impresionantes.

consejos

- Los objetos duran poco tiempo en pantalla. Nunca rompas un cofre en mitad de un combate o corres el peligro de que no te dé tiempo a recoger su contenido.
- Cuando vayas a tope de vida, no rompas los cofres, ya que si te dan comida, se desperdiciará. Puedes volver más tarde a por ellos cuando los necesites.
- Vigila el número de enemigos que te faltan para abatir. Si vas sobrado de tiempo, puedes esperar a que se recargue tu arma antes de seguir adelante.
- Cuando un enemigo esté tendido en el suelo, usa una y otra vez el ataque en salto sin armas de Orion o el de Sayomi y Altus con armas: no les darás ocasión de levantarse. Esta estrategia es muy útil contra los jefes finales, ¡pero primero tienes que derribarlos en el suelo!
- Si quieres usar el bastón mágico de Orion para atacar a larga distancia, haz una pequeña pausa entre disparo y disparo. Así no avanzarás hacia el enemigo.

En este juego salvas las almas de los enemigos que matas. Es decir, que les haces un favor. ¡Piensa en ello mientras les pateas en el suelo!

Cuando consigas hacer combos de muchos golpes, oirás una voz felicitándote.

Si atacas a tus enemigos con armas arrojadizas, se lanzarán a la carga contra ti para buscar el cuerpo a cuerpo.

El beat'em up es un género que últimamente anda muy abandonado. Es de agradecer que este *Soul Fighter* intente devolvernos la diversión de antiguos juegos como *Golden Axe* o *Final Fight*, empleando para ello los supergráficos en 3D de la DC. **Es el clásico de avanzar, zurrar a los enemigos y recoger la comida, bonus o armas arrojadizas que encuentras en los cofres.** Las peleas se ven en tercera persona, con animaciones muy fluidas y personajes de gran tamaño que se apelotonan en la pantalla sin ralentización alguna. Las armas arrojadizas se usan en primera persona, en plan *Turok* o *Quake*, lo cual mejora sensiblemente tu puntería. **Tienes tres personajes para elegir y cada uno dispone de un arma especial que potencia sus ataques.** Es de uso limitado: si se gasta la barra de arma, tienes que esperar a que se recargue antes de volver a utilizarla. También tienes una barra de magia que te permite desencadenar un superataque explosivo de fuego. Al final de cada uno de los seis niveles te espera un correoso jefe final.

El juego es bastante repetitivo: todos los enemigos son hombres-bestia (con la única excepción de los esqueletos), y las armas arrojadizas son muy parecidas. **La cámara se sitúa donde le da la gana, y el botón de corrección de perspectiva no ayuda demasiado.** A veces tienes que lanzar tus golpes a enemigos que se han salido de la pantalla.

Soul Fighter aporta algunas novedades necesarias al género, pero se echan en falta modos de juego alternativos. La ausencia de opción de multijugador le resta mucho atractivo y longevidad.

PC | PS | N64 | DC | I

Soul Fighter

Beat'em up en 3D para avanzados

8.990 pts. | Toka/Proein | 1 jugador

- Visul Memory Unit

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Movimientos y sistema de combos. Poder relevar al héroe al final de cada fase.

Poca variedad. Sistema de cámaras. Un solo jugador. Intro horrible.

Parecidísimo al *Legend* de PSX. La jugabilidad ha mejorado, aunque no lo suficiente. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

SCREENFUN TRUCOS

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

SONIC ADVENTURE

GUIA COMPLETA

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

FINAL FANTASY VIII Capítulo 2

SHADOW MAN





Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO Y E-MAIL

Si no encuentras el truco que estás buscando, no te preocupes, nos escribes a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cual es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución. A grandes males... ¡SCREENFUNTRUCOS! Y si tienes más prisa, puedes...

... llamarnos por teléfono. El mes pasado estrenamos servicio telefónico, la avalancha de llamadas fue increíble pero pudimos contestarlas a todas ¿Qué esperas para probar nuestro servicio telefónico? Todos los días, de 16 a 18 horas, puedes llamar al teléfono 91 547 68 08, y nuestro experto en trucos ¡te atenderá como mereces! Y...

... si lo tuyo es el PC y vives pegado a la pantalla pues te abres el correo electrónico, nos cuentas tu problemas y en un plis, ¡resuelto! Ahora ya si que no tienes excusa para no pasarte ese juego que te trae por la calle de la amargura: *screenfun@bauer.es*





El Dr. Eggman y el monstruo del caos amenazan al mundo entero, ¡y solamente súper Sonic puede frustrar sus malvados planes! SCREENFUN te lleva a través de todos los mundos y te guía ¡hasta el final!

Valientes héroes y aventuras peligrosas

Para pararle los pies al malvado Dr. Eggman, vives esta aventura acompañado de Sonic y sus cinco colegas: al principio, sólo puedes escoger a Sonic. Cuando te vas encontrando con Tails, Amy y compañía a lo largo del juego, se van incorporando automáticamente en el menú principal. El mundo de Sonic se compone de paisajes con templos, ciudades y junglas, comunicados con el metro, vagonetas y cuevas. Busca en los once niveles de acción y los seis mundos de bonus para seguir la aventura de tus héroes.

Un erizo con historia: Sonic existía ya en la Mega-drive.

SONIC THE HEDGEHOG

Tu aventura comienza en el centro de la ciudad: los policías tienen rodeado al monstruo del caos, peros sus disparos no le hacen ningún efecto. Y en ese precioso instante aparece Sonic, ¡tu personaje en el juego! Corre lo más lejos posible del monstruo y atácale después de que lance su puñetazo directo: en ese momento está desprevenido. Salta sobre él y vuelve a pulsar el botón de salto cuando estés cayendo, ¡le harás papilla! Si el monstruo se eleva, quítate de en medio y espera a que baje. Chaos desaparecerá después de recibir tres de tus golpes.

Al día siguiente aparecerás en la piscina del hotel, verás pasar a Tails con su avioneta y aterrizar estrepitosamente en la arena. Corre a la playa, comenzará el **primer nivel: *Emerald Coast.***

Más tarde, súbete al tren de la estación más próxima. Llegarás a ***Mistyc Ruins.*** Vete siempre a la derecha de la parada y llegarás a la casa de Tail en el monte: te encontrarás con el Dr. Eggman, que se dispone a luchar en su jet avispón. Esquiva sus misiles (salta en círculos) y atácale cuando meta la cabeza en el suelo. Después de que le venzas, Eggman roba tus diamantes y catapulta al monstruo Chaos a un nivel evolutivo más alto. Sigue corriendo a la casa de Tail y hazte con la **Wind Stone,** la piedra verde que encontrarás delante de la puerta. Una vez la hayas cogido (pulsando la 'y'), dirígete a la derecha de la gran cascada: colócala encima del altar verde y el ventilador se activará. Salta encima y llegarás al **segundo nivel, *Windy Valley*.**

Después de que hayas sobrevivido al tornado, vuelve a la ciudad con el tranvía: sal de la estación y vete siempre por la izquierda. En la calle, delante del patio (donde tuviste tu primer duelo con Chaos), verás una alcantarilla abierta: salta dentro y encontrarás los zapatos luminosos *(light speed shoes)*. Estos zapatos te permiten pasar por los anillos luminosos del aire (pulsa la letra 'b' hasta que Sonic se ponga de color azul, y entonces, suelta el botón).

Al volver a la luz del día, se abrirá una nueva parte de la ciudad. Baja las escaleras de la estación y en el hotel de al lado encontrarás el **tercer nivel: *Casinopolis.*** Para abrir las puertas, activa la cadena de anillos luminosos mediante el interruptor de la calle y corre con los zapatos luminosos (¡la nueva táctica aprendida!) hacia la palanca grande de la entrada.

Juega en el casino hasta que ganes suficiente dinero, y entonces aparecerá la **Ice Stone** (una piedra azul) en un callejón cerca del casino: cógela (letra 'y'), dirígete a las ruinas de nuevo, entra por la cueva y busca el ventilador que te lleva a la puerta de la cueva de hielo. Coloca la Ice Stone en el interruptor de entrada y se abrirá el acceso al **cuarto nivel: *Ice Cap.***

Si consigues trepar, hacer snowboard y salir ileso, vuelve a la gran cascada de las ruinas. Le darás una lección a Knuckles con un par de acertados golpes. En el lago, te enfrentarás al monstruo acuático: salta en círculo sobre los nenúfares y ataca cuando Chaos salga a la superficie. Cuando ganes, Eggman huirá en una nave enorme: para seguirle, corre a la casa de Tail, y comenzará el **tiroteo de bonus *Sky Chase Act 1*.**

Después de la caída, entra al hotel: sube por la escalera hasta el balcón y activa la cadena al ascensor de enfrente. Colócate sobre el segundo interruptor, mantén pulsado el botón de correr y suéltalo cuando se abra la puerta del ascensor del otro lado. Corre al ascensor por la cadena y encontrarás el brazalete sprint.

Ahora tienes que ir al casino, delante del cual, te encontrarás con Amy. Después te diriges tranquilamente al parque de atracciones delante del hotel: aparecerá el robot Zero, y Amy correrá al **quinto nivel *Twinkle Park.*** Cuando te lo hayas pasado suficientemente bien, encontrarás una pequeña habitación: atraviesa la puerta de la derecha y llegarás a la **carrera de bonus *Twinkle Circuit*.**

Una vez finalizadas las carreras de bonus, sales del parque de atracciones y descubres una tarjeta en una isleta de la calle delante del hotel. ¡Cógela! te permitirá abrir la puerta del garaje que hay a la izquierda del ascensor *Twinkle Park* y acceder al **sexto nivel, *Speed Highway.*** Corre a través de la entrada del hotel hasta el casino, en el que verás a Zero, ¡que se está llevando a Amy! Persíguele hasta las ruinas con el tranvía, y corre a través de la cueva que está enfrente de la estación. En el otro lado están la isla voladora de Knuckles y un portal con un mono dentro de una jaula. Aplasta al mono con el sprint de velocidad supersónica y acabarás en el **séptimo mundo: *Red Mountain*.**

Finalmente sigue el **tiroteo de bonus *Sky Chase Act 2*** y el duelo simple con la avioneta gigante de Eggman.

El Dr. Eggman transforma la nave y tendrás libre la entrada al **octavo nivel: *Sky Deck.*** Después, te encontrarás en la sala principal: sube al ascensor dorado y enfréntate al robot E102. Después de tres golpes, habrás acabado con él. Un piso más arriba, entra por la puerta de la izquierda, activa la palanca en la sala y utiliza el sprint para llegar a la sala de control. Siéntate en el sillón y saldrá una palanca. Actívala y sal afuera por la puerta. Al otro lado te espera Chaos (nivel 6 de la evolución): durante la batalla, atrapa sus bombas y devuélveselas. Cuando esté congelado, podrás hacerle daño (hacen falta cuatro golpes).

Cuando le hayas vencido, vete a la selva tropical: corre al templo y llegarás al **noveno nivel, *Lost World*.** A los pies del templo inca habla con Tikal y corre a través de la jungla hasta la estación de aterrizaje de Eggman. Métete dentro corriendo y dirígete a la puerta con las seis luces. Salta sobre ellas hasta que estén todas encendidas y la puerta se abrirá.

Ahora llega el **último nivel de Sonic, *Final Egg,*** y después, el duelo final con la máquina de luchar, la víbora de Eggman en la sala del rector: esquiva sus ataques de láser y da tú el primer golpe (ataque de salto). Eggman coge distancia y puedes alcanzarle a través de su cola de acero (ataque de saltos). Cuando le hayas dado unos cuantos golpes, Eggman correrá hasta el final de la plataforma y te lanzará sus sierras circulares: salta encima de uno de los discos; te llevará directamente al Dr. Eggman. Al final, explota la víbora, te echas a un lado y Eggman se escapa. ¡Lo has conseguido!



El primer duelo contra Chaos: esquiva los puñetazos directos y emprende un contraataque supersónico.



En el casino, conseguirás reunir muchos aros dorados con el flipper; después los amontonarás en la cámara de los tesoros.



Sin rumbo fijo: en las carreras del casino, Sonic y Tails dan vueltas por grandes canales aerodinámicos.



Llegarás a la selva montado en la vagoneta que hay junto a la cascada.



¡Ay, que me caigo! Atraviesa grandes precipicios colgado de una escalera.



Más rápido que el sonido: en las montañas vulcanosas, Sonic va ¡a toda pastilla!



¡Aaaaaaaaah! La orca asesina de la playa va a romper el puente. ¡Sal corriendo!





Peligro: si te pasas los aros de aceleración de la Speed Highway, caerás sin remedio al vacío. ¡Aaaaaaaaaaah!

Has pasado la prueba: Tails mueve su rabo, contento por haber ganado.

Fuchs Tails se llama así por algo: ¡puede volar con ayuda de su cola!

Todo empieza en la avioneta de Tails, que está surcando felizmente los cielos, cuando un problema en el motor le obliga a realizar un aterrizaje de emergencia en la playa, y Sonic acude en su ayuda. Después de la conversación, haces un sprint hasta la estación y corres hasta las ruinas en el tranvía. Sobre la colina de la casa de Tails ya está Dr. Eggman esperando con su avión de avispón: quítale de en medio como en la aventura de Sonic. Finalmente, te haces con el cristal verde ante la casa de Tails y lo pones encima del templo, en la cueva que hay a la izquierda de la gran cascada. Como en la mayoría de los niveles de Tails, en ***Windy Valley*** también tienes que vencer a Sonic en una carrera.

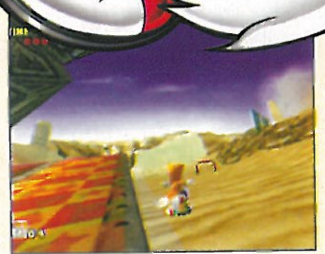
Ahora vuelve a la estación principal de la ciudad y baja las escaleras que van al casino: con la cola del helicóptero de Tails puedes alcanzar fácilmente la cabeza de encima de la entrada y llegar al nivel ***Casinopolis.***

Si has ganado en la carrera, aparecerá la piedra azul en el callejón que está cerca del casino; cógela y súbete al tranvía para ir a toda velocidad hasta las ruinas. Unas rocas se desprenden de la pared que está enfrente de la parada: coloca el cristal azul en el templo de la cueva que está detrás y entrarás en la **carrera de bonus *Ice Cap,*** que tienes que ganar cueste lo que cueste. Después de salir victorioso, corre a la cascada grande de las ruinas, en la que te espera un duelo contra Knuckles. Finalmente tendrás que luchar contra Chaos en el lago; utiliza la misma táctica que Sonic.

Después de la lucha, Eggman huirá del lugar. Corre hasta la casa de Tails (¡tu casa!) en su busca, y móntatelo a tiro limpio en el desierto: ***Sky Chase Act 1.*** Después del estrepitoso aterrizaje, saltarás al vagón de la izquierda de la cascada grande (ruinas) y te dirigirás a la selva. Baja por la escalera y vete siempre por la izquierda. Llegarás a una cueva: abre su puerta con un interruptor que está encima de la entrada. Comienza en el desierto la **bajada en snowboard de bonus *Sand Hill.*** Ahora, te encuentras en el antiguo templo inca: dirígete a la escalera de la izquierda y verás el brazalete de lucha. A los pies del templo toparás con Tikal, después de vivir un episodio con Big en la cascada grande.

Corre otra vez hasta tu casa y entrarás en el **segundo tiroteo en el cielo: *Sky Chase Act 2.*** Después del duelo contra el enorme planeador de Eggman, aterriza sobre él, sigue por la cubierta y llegarás al **tercer nivel de Tails, *Sky Deck.*** En el interior del barco, súbete por el ascensor dorado hasta la cubierta principal; E102 se pone en combate. Finalmente, vuelas con Amy y sigues de cerca la caída del planeador gigante que ha producido el sabotaje de Sonic.

De vuelta en la ciudad, Eggman lanza el misil que cae detrás del parque de atracciones. Síguele hasta el garaje que hay a la izquierda del parque de atracciones para comenzar la **carrera final, *Speed Highway.*** Eres más rápido y hábil que Eggman, que te atacará con su poderoso mech araña: cuélate entre las piernas del monstruo y esquiva los pisotones. Pega unos coletazos a los cristales fluorescentes de las patas del mech. Dr. Eggman perderá el equilibrio y estará indefenso durante un rato. Después de la batalla, Tails celebra su victoria y la aventura llega a su fin.



Viaje de la muerte: no te dejes amedrentar por los gusanos de arena.



Al aproximarte a la fortaleza volante de Eggman, te enfrentarás en un duelo con unos cazas.

AMY ROSE

La loca del pelo rosa es muy pizpireta y molona.

La preciosa Amy no se esperaba el enfrentamiento con Dr. Eggman: mientras iba de de compras, se entretenía pensando en cómo le había salvado Sonic de las garras del malvado doctor (el clásico *Sonic CD* para el Mega CD). De repente, una sombra atroz se cierne sobre la ciudad, y el planeador gigante de Eggman está sobre ella.

Un segundo después, el poderoso robot Zero se tropieza con Amy y se enamora locamente de ella, pero ésta se esconde en un local de comida rápida...

Corre al hotel y coge la salida al casino, donde te encontrarás con Sonic. Después de un diálogo breve, corre de vuelta a la ciudad que está delante del ascensor que conduce al parque de atracciones. Allí te encontrarás con Sonic y con el robot Zero por segunda vez. En el **nivel *Twinkle Park*** pasas la primera persecución: Amy tiene que escapar de su perseguidor. Cuando consigues despistar a Zero, vuelves a la calle, Zero te atrapa y te lleva al planeador de Eggman.

Después de que el robot E102 te haya liberado de tu celda, llegas a una sala con una gran pared de puntos: ahora martilleas en el **juego de bonus *Hedgehog Hammer*** para conseguir el máximo de puntos: como premio, recibirás plumas de soldado (ataque tornado). Ahora, la puerta al otro lado de la habitación está abierta y llegas a una sala con tres puertas. Da golpes de martillo en el botón que está en medio, y Amy tiene libre el paso al **segundo nivel: *Hot Shelter.***

Vuelves al pasado, al pueblo. Date la vuelta y sigue el pasillo que hay tras de ti. Después de una secuencia, la aventura continúa en la piscina: atraviesa la puerta de vuelta a la cubierta, donde Eggman se llevará tu pájaro. Después de la pelea entre Sonic y E102, huirás a la ciudad con Tails en la avioneta: dirígete rápidamente a las ruinas en el tren, móntate en la vagoneta de la selva y sube al planeador gigante de Eggman en la zona de aterrizaje. Corre hasta la puerta con las seis luces, activa todas y huye de Zero en el **último nivel de Amy, *Final Egg.***

Ve andando por la selva para volver a las ruinas y pasa por la entrada de abajo de la estación que conduce al agua. A través del río, llegas a la última zona de aterrizaje del planeador gigante: a bordo, el pájaro de Amy encuentra a sus padres, pero el envidioso de Zero se lo vuelve a llevar. ¡Esto merece una venganza! Te enfrentas a Zero en un duelo final: atráele hasta las inmediaciones del tejado de corriente y empújale con un martillazo al rayo. Se abre una tapa en su cabeza: da martillazos en un interruptor que hay debajo. Después de la victoria, el pájaro vuela con su familia.



En el baño Hot Shelter deberías tener mucho cuidado con los ovnis, que te paralizan con sus rayos láser.



En el mundo de Final Egg, el robot Zero atraviesa las paredes para poder atrapar a Amy. ¡Canalla!

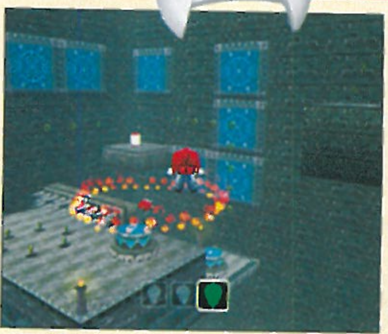


En el duelo final contra Zero lanzas al monstruo hacia la barrera de energía para activar el sensible interruptor con la cabeza del bellaco.

Texto: Oliver Ehrle

Knuckles: ¡vive en una isla volante y está muy enfurecido con el Dr. Eggman!

Knuckles the Echidna



Plataforma fuera: en el antiguo templo disfrutarás de unas amplias vistas desde un avión.



Pregunta primero: en las montañas rojas te ayudarán la seguir los acertijos del espíritu de Tikal.

Knuckles está enfadado con Dr. Eggman porque le ha robado su cristal mágico: sin él, la isla voladora desciende y se queda fija en el mar. Al llegar a la ciudad, corres al lugar donde Sonic tuvo su primer encuentro con Chaos. Haz la barrera pedazos y entra en el edificio: como en otros niveles de Knuckles, aquí tienes que encontrar tres trozos de cristal escondidos con el radar en la ***Speed Highway.***

Vuelve al hotel y coge la salida al casino: junto al casino, hay una cadena que sube por la pared. Trepa por ella, hasta llegar al cartel de cine de *Chaos in Space*. Salta y resbala por la pared hasta el interruptor sobre la entrada del casino, para abrir la puerta al **nivel *Casinopolis*.**

Después de buscar cristales en el Casino, te encontrarás en el poblado inca. Corre hasta el otro lado del poblado para mantener una conversación con Tikal, el más anciano del poblado. ¡Un coleguita muy sabio!

De vuelta al casino, te encuentras con Sonic y Tails, a los que Eggman ha tirado al suelo. Corre al hotel; Eggman está subiendo al ascensor de la derecha. Persíguele y enfréntate con Chaos en el nivel de evolución 2: esquiva uno de sus golpes derechos y utiliza la nave para atacar por la espalda.

Después de solucionar tus problemillas con Eggman, tienes que ir a las ruinas: corre hasta la cueva a la izquierda del todo de la colina de Tails y busca la entrada a la cueva lateral, donde encontrarás las garras plateadas de Knuckles, con las que puedes desenterrar tesoros. Pero el malvado mono cierra la puerta de la jaula detrás de ti: busca el agujero en el suelo con la señal de Eggman saltando y desentierra la bomba, con la que harás volar al mono por los aires y dejarás el camino libre. Coge otra bomba y llévala por la cueva delante de la parada del tren hasta la entrada de las montañas. El mono vuelve a cerrarte la puerta, pero con una bomba abres el acceso al **nivel *Red Mountain*.**

Después de buscar en las montañas, vuelves a la cascada grande de las ruinas, en la que Sonic te desafía a un duelo simple. Al igual que Sonic y Tails, Knuckles también se enfrenta a Chaos en el lago. Después de la huida de Eggman, te subes a la vagoneta para dirigirte a la selva: en el saliente de la roca ves al espíritu de Tikal y, debajo de él, el símbolo dorado de Echidna. Llévatelo al templo de la jungla y ponlo sobre el altar dorado. Ahora, busca la entrada de piedra oculta detrás de los arbustos del otro lado del templo: volverás a encontrar símbolos *saltantes*, que señalan la situación de la tumba. Encuentras el símbolo plateado de Echidna sobre el altar dorado, que te abre el paso al **cuarto nivel de Knuckles, *Lost World*.**

Finalmente, te encuentras en el pasado, hablando con Tikal delante del templo. De vuelta en la isla, Knuckles forma una piedra mágica con los trozos de cristal reunidos. Pero faltan algunos; el cristal te abre el camino al avión gigante de Eggman. Corre hasta la vagoneta, dirígete de nuevo a la selva y, desde allí, hasta la zona de aterrizaje. Una vez a bordo, corre un poco sobre la cubierta: el avión futurista se transforma. Vuelve corriendo al punto de partida, en el que una puerta te lleva a la piscina de la cubierta. No queda agua, ¡y la puerta del fondo está abierta! Métete y llegarás al **nivel final de Knuckles, *Sky Deck*.**

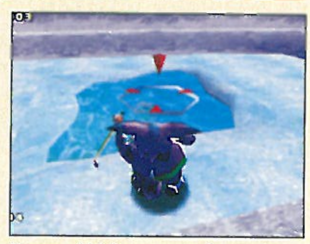
Te encuentras en el pasado, sobre la isla flotante en llamas. Sube corriendo las escaleras y, a continuación, se reproduce una secuencia de una historia en tu pantalla. De vuelta al fondo de la piscina, subes a la cubierta y sigues la llamativa luz: ahora viene el enfrentamiento contra Chaos (nivel 6). Después de la batalla, Knuckles ha dado fin a su aventura y vuelve a su isla.



En el Sky Deck *pasas todo el nivel con el joystick en el medio.*



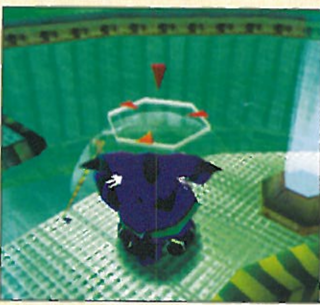
En Speed Highway, *el radar te avisará cuando estés cerca de los diamantes.*



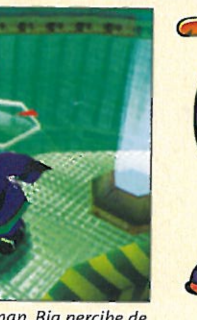
Rompe el hielo con un salto contundente y lanza el anzuelo...



... al mundo de hielo, donde encontrarás a la rana ¡en el primer charco!



En el acuario de Eggman, Big percibe de vez en cuando la mirada angustiosa de su querida rana: pesca dentro del círculo y acertarás.





El gato y la rana: Big tiene unos gustos muy raros.

Big the Cat

El gato Big vive feliz y tranquilo pescando en la selva: una noche, la rana de Big se despertó y decidió seguir a Chaos. A la mañana siguiente, Big se despertó sin su querida rana y se puso a buscarla.

Una vez en la ciudad, busca el bicho verde en el lugar donde Sonic luchó contra Chaos. La rana está saltando debajo de un coche: empújalo y métete por la alcantarilla que está debajo. Detrás de la caja grande, un ascensor te lleva al tubo de vidrio del **primer nivel, *Twinkle Park*.** Como en cualquier nivel de Big, tienes que intentar pescar la rana.

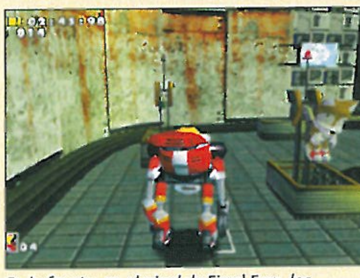
Después de haberla pescado, aparece la llave de cristal en el otro lado del canal del parque de atracciones. Dirígete a las ruinas en tren y entrarás en el ***mundo Ice Cap*** en la cueva que hay frente a la parada. En la piscina de hielo encontrarás además el anillo de salvación de Big.

Vete de la cueva y persigue a la rana con ayuda del tren hasta la ciudad. Recorre la calle a toda velocidad hasta el hotel y trata de pescar la rana en **la playa de *Emeralds Coast*.** Cuando hayas conseguido atraparla, concéntrate en el robot E102. Persíguele a bordo del avión gigante de Eggman: al otro lado de la habitación verás tres puertas. Con un salto sobre el interruptor se abren, y vas a pescar con tu caña a la rana en el **mundo final de Big: *Hot Shelter*.**

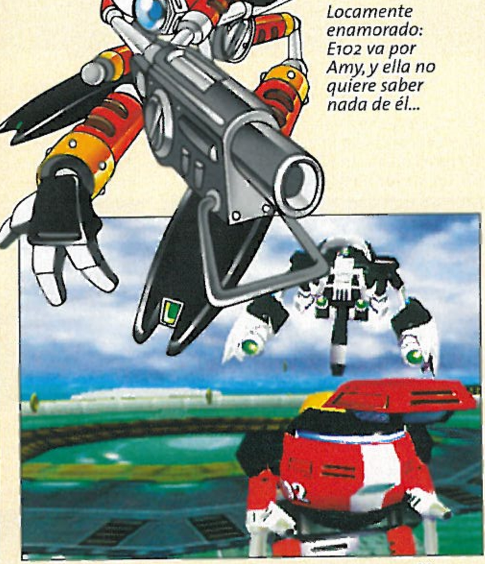
Después te encontrarás en el pasado, de nuevo en el templo. Sube las escaleras y habla con Tikal. Cuando hayas vuelto al avión gigante, persigue el espíritu de Tikal hasta el tren del barco y dirígete a la cubierta principal. Sube hasta la plataforma verde, donde te estará esperando Chaos. En este duelo tienes que lanzar el cebo a la boca de Chaos para sacar a tu querida rana con tu caña.

En la batalla final contra Chaos tienes que lanzar el hilo de la caña para poder dar con la rana.

E102 'Gamma'



Dale fuerte: en el nivel de Final Egg, los personajes Sonic y Tails tienen buenos medios de defensa.



Locamente enamorado: E102 va por Amy, y ella no quiere saber nada de él...



En tu vuelo aventurero por Windy Valley, los gusanos de fuego te darán mucho que hacer.



Con el Jetpack a la espalda se calienta el ambiente en el vuelo de tiroteo en la nave.

El enemigo final de Gamma, E101, ataca con rayos láser y misiles: esquívale y dispara todo lo que puedas.

Gamma ve la luz del mundo como una creación del Dr. Eggman: después de un discurso del maestro a su creación, te acompaña a una puerta detrás de la cual te espera el **primer nivel de batalla, *Final Egg.***

De vuelta a la sala principal, bajas las escaleras para llegar hasta Dr. Eggman, que te envía a una **prueba de lucha con robot versión E101:** dispara sin compasión contra el montón de chatarra.

Luego recibirás una charla, y te ordenan que vayas con Eggman en busca de la rana de Big. Una vez en la ciudad, corres al hotel, cruzas la salida que te lleva a la piscina y pasas a través de las barricadas para llegar al **nivel de la playa *Emerald Coast.*** Después de haber encontrado la rana, el alma de Tikal te secuestra en la isla voladora y te lleva al pasado.

Tras una secuencia, te volverás a encontrar en el avión gigante. En cuanto hayas alcanzado a la rana, Eggman te envía a la cárcel de a bordo, para coger el cristal del collar del pájaro de Amy. Después de la excursión a la herrería de robots, cruza la puerta de la derecha y pasa corriendo por el juego del martillo hasta las células; mantendrás una interesante conversación con Amy y decidirás liberarla...

De vuelta al pabellón, Eggman te llama para que vayas a la cubierta principal: antes de subir allí, corre hasta el otro lado del pabellón principal. Luego, dirígete a la derecha del edificio y hazte con el avión de propulsión que está detrás de la puerta.

Llegarás hasta Eggman con el ascensor dorado: después del duelo interrumpido con Sonic, Gamma se escapa del avión gigante y se pone del lado de la banda de Sonic.

En las ruinas, subes rápidamente las escaleras hasta la casa de Tails y activas el ventilador con la palanca verde, para ir al **nivel *Windy Valley.*** Aquí te enfrentas en un duelo contra el robot E103.

Después de la batalla se abre el paso a la cueva frente a la parada, y llegas al **mundo *Red Mountain*** disparando a los monos-guardias.

Después del duelo contra E104, vuelves a la parada y tomas la entrada que está debajo de la balsa. Al llegar al jet gigante, buscas la sala principal con las tres puertas y cruzas la del centro para dirigirte al **nivel final, *Hot Shelter*.**

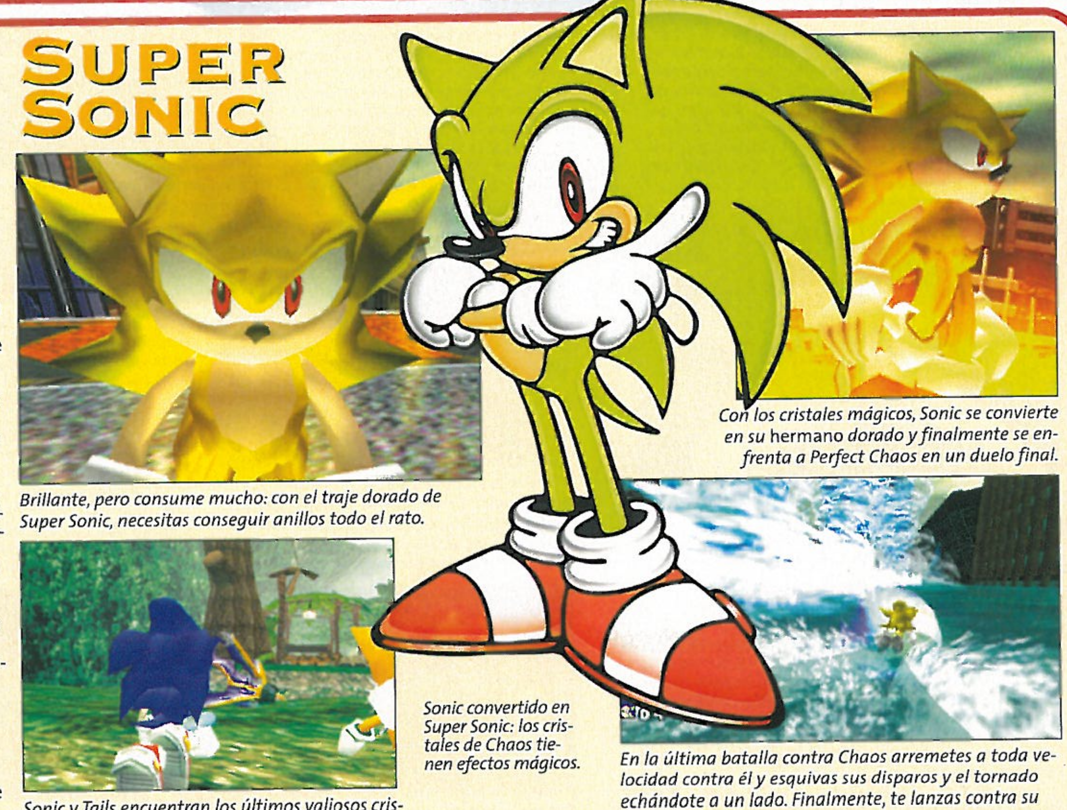
Después de la lucha contra el poderoso robot E105, trepas hasta la plataforma verde y te enfrentas en un último duelo contra el robot de lucha E101, cuya programación está estropeada: sólo tienes que esquivar sus disparos y ataques... ¡y mantener el tipo!

Super Sonic

Puedes conseguir a Super Sonic dorado cuando hayas acabado con éxito todas las aventuras de sus colegas: la historia de Super Sonic está formada por amplias escenas y un duelo final contra el monstruoso Perfect Chaos.

Te encuentras en el papel de Sonic bajo un árbol de la cascada grande: corre a través de la cueva grande a la parada para llegar a la isla de Knuckles y busca a Dr. Eggman, que está inconsciente sobre la hierba. Cuando llegues al templo en llamas del pasado, sube las escaleras hasta llegar a Chaos. Después de una secuencia intermedia, dirígete hasta la selva con la vagoneta y observa cómo deja Perfect Chaos toda la ciudad bajo el agua.

En la devastada ciudad, Sonic se convierte en Super Sonic con los cristales de Chaos y se enfrenta a Perfect Chaos en un duelo final. La lucha se desarrolla de la manera siguiente: te encontrarás con un desfiladero de varios kilómetros de largo en cuyo extremo te espera el monstruo. Vete a toda velocidad sobre el agua y recoge todos los anillos que puedas: los necesitarás con tu traje de Super Sonic. Esquiva los disparos de Chaos y corre hacia él: con el suficiente impulso, podrás catapultarte y caer en el blanco. Después de tres golpes acertados, Chaos se convierte en su doble de fuego y, en vez de disparos, te lanza bolas de llamas. Después de tres aciertos más, ya le habrás derrotado... ¡y podrás cantar victoria!



Brillante, pero consume mucho: con el traje dorado de Super Sonic, necesitas conseguir anillos todo el rato.

Con los cristales mágicos, Sonic se convierte en su hermano dorado y finalmente se enfrenta a Perfect Chaos en un duelo final.

Sonic convertido en Super Sonic: los cristales de Chaos tienen efectos mágicos.

Sonic y Tails encuentran los últimos valiosos cristales en su Jet Tornado.

En la última batalla contra Chaos arremetes a toda velocidad contra él y esquivas sus disparos y el tornado echándote a un lado. Finalmente, te lanzas contra su barriga y le disparas al cerebro.

Los mundos de acción

Pasarás por los mismos niveles con distintos héroes, pero tu cometido variará de un personaje a otro: mientras que Sonic sólo tiene que llegar al final del nivel, Tails deberá vencerle en una carrera y a Knuckles sólo le importará encontrar todos los diamantes que busca. Con nuestra descripción, sabrás rápidamente cuál es tu objetivo.

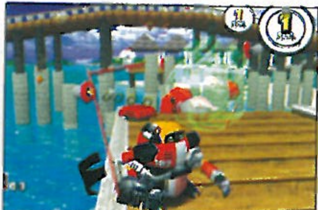
¡3, 2, 1, fuego! Sólo Tails puede correr más que el campeón.

Emerald Coast

Sonic, Big y E102 van a la soleada playa en el fondo de la isla y hacen una carrera contra una ballena enfurecida. En los loopings y los tramos de alta velocidad te marearás. Big intenta pescar su rana: ¡encuéntrala tirando un par de veces el hilo de pescar! E102 corre detrás de la rana de Big, y recorre para ello un trozo del camino de Sonic.



Ayuda necesaria: el alma buena de Tikal te dará siempre consejos y trucos.


Sin perdón: solamente un largo tiroteo te salvará de los monos.

Windy Valley

En las tormentosas montañas de Windy Valley los vientos te empujan sobre muchos precipicios y puedes caer al vacío: Sonic, Tails y E102 serán los que se atrevan a exponerse a estos terribles peligros.

Si eres Tails, tienes que vencer a Sonic en una carrera: un tornado gigante los traga a ambos en medio del mundo y tienen que pasar algunos fragmentos del nivel en el ojo del huracán. Para poder adelantar a Sonic, atraviesas los anillos verdes en el aire, que te catapultan hacia la dirección correcta.


No hay nivel sin enemigo: el robot E102 se enfrenta a su colega E103 en el final del camino de Windy Valley.


Revueltillo: unos metros después del principio del nivel, un potente tornado acecha sobre Windy Valley.


En la carrera con Sonic en el Casino, Tails sobrevuela la meta y deja a su rival colgado en el campo de espinas.


Knuckles en busca del diamante perdido: detente a disfrutar de las maravillosas vistas de los pisos de arriba.

Casinopolis

Sonic, Tails y Knuckles se mezclan entre las luces del casino: en el papel de Sonic encontrarás dos ascensores, que te catapultarán a dos máquinas de hacer puntos. Conseguirás un montón de oro en la Slotmachine y en el flipper. Si el montón de oro es suficiente, podrás subir hasta el diamante. Una de ambas máquinas acaba también en una carrera de vallas bajo la tierra: en esta parte compites en una carrera como Tails.

Knuckles busca con un radar uno de los tres trozos de diamante perdidos, que se esconden en un lugar distinto cada vez que intentas buscarlos.

Ice Cap

Sonic, Tails y Big visitan el frío desierto helado de Ice Cap: Sonic empieza trepando por las pistas de esquí y luego va andando por tramos de hielo hasta el alud. Con la tabla de snowboard bajo el brazo, no correrás graves peligros.

Tails participa finalmente en la carrera del lago: pasa por los trampolines naranjas y pulsa el botón de saltar... ¡Tails y Sonic te sorprenderán con unos saltos espectaculares y te abrirán nuevos caminos!

Big se va a la pesca de su ranita en el primer valle que ve (salta sobre la parte quebradiza). Trepa con él al segundo lago de hielo: puedes bucear en busca del cebo especial. Hazlo en las proximidades del cráneo del dinosaurio.


Después de trepar con éxito, Sonic tiene el camino libre para llegar a la pista de snowboard.

Twinkle Park

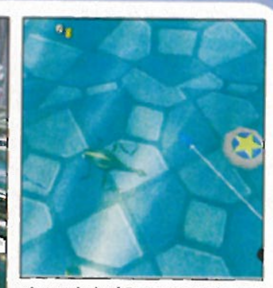
En el parque de atracciones, Sonic, Amy y Big se lo pasan de lo lindo.

Sonic comienza en una pista de scooters: echa a un mono del volante, ponte al mando y comienza la carrera de bonus ***Twinkle Circuit.***

Amy sale del patio del castillo huyendo de Zero: activa los cinco botones y la puerta se abre. Atención: en las salas de los espejos, solamente podrás descubrir las trampas ocultas reflejadas en los espejos.

Big, por otro lado, sigue pescando su ranita, ajeno a la emoción en el estanque del castillo .


Amy huyendo de Zero: busca las puertas trampas del suelo en los espejos.


¡A ver si pica! Para pescar la rana de Big, tienes que atraerla haciendo unos sugerentes movimientos con tu caña de pescar.


El brazo fuerte de la ley: Sonic y Knuckles tienen que huir del acecho de unos policías muy enfurecidos y persistentes.

Speed Highway

Sólo Sonic, Tails y Knuckles se atreven a adentrarse en las trepidantes calles de Speed Highway. Sonic y Tails pasan a toda velocidad ante los rascacielos y utilizan los ascensores y las plataformas para hacer breves pausas. En el papel de Tails, tienes que utilizar los anillos verdes aceleradores, que sirven como atajo en el aire. Sonic y Knuckles se encuentran en un tramo del tren, donde les persiguen unos helicópteros de policía con métodos kamikazes. Agárrate al helicóptero: te llevará bajo un techo seguro que conduce a pasadizos secretos. Knuckles busca sus tres piezas de cristal: trepa por todas las paredes y golpea en tu búsqueda todos los letreros y bidones del tejado.

Red Mountain

El fogoso paisaje del volcán de los montes rojos te pondrá al rojo vivo: Sonic, Knuckles y E102 saltan sobre lava hirviendo. Sonic y Knuckles esperan la llegada de cohetes de transporte e islas flotantes en medio del lago de lava: ¡ten cuidado con el vapor que sale de los agujeros del suelo! En el papel de Knuckles es mejor que escales todos los montes y te quites a los monos de en medio con tu súper ataque: ¡atento, porque puedes caerte!

E102, por el contrario, corre por el lago de lava: dispara a los lugares señalados para que las piedras caigan al lago y te sirvan de camino. Al final, te espera E104.


El tiroteo de E102: dispara a todo lo señalado en la pantalla para que caiga y se desprendan las rocas.


Salta a las escaleras y Knuckles se quedará colgado de ellas automáticamente, ¡qué práctico!

Sky Deck

La cubierta del avión es el nivel más difícil de todo el juego: un paso o salto en falso y no quedará de ti más que una mancha roja en el suelo. Los gráficos son magníficos, pero la posibilidad de supervivencia es ínfima. Sonic, Tails y Knuckles se dedican a trepar: Sonic y Tails comienzan bajo una salvaje tormenta de cañonazos, manteniendo el equilibrio sobre puentes vacilantes y torres rotantes. Al final, encuentras un cañón superpotente: espera hasta que te enfoque y ¡escapa corriendo! Sonic y Knuckles buscan la estación de mandos. En la mitad se encuentra un gran joystick, con el que puedes dirigir el avión y, con él, todo el nivel. De esta forma, abrirás las puertas y podrás encontrar los tesoros que ocultan al otro lado.

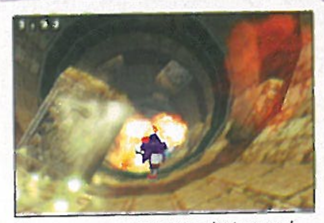


Sonic y Tails, atención: el cañón grande en la mitad del Sky Deck destroza el puentecillo.

Lost World

Sonic y Knuckles visitan el mundo perdido: Sonic busca la salida del templo, y Knuckles, sus tres trozos de cristal.

Sonic comienza en la sala de la Anaconda, en la que acecha una serpiente de piedra. En el camino hacia arriba, subes el nivel del agua mediante unas palancas y, con ello, ensanchas la senda de la serpiente. No te olvides en el camino de las tres palancas para la salida: ¡de lo contrario, te espera una sorpresa pasada por agua! Luego tendrás que huir de trozos de piedra que caen; ¡hasta el mismo Indiana Jones se quedaría blanco del susto! En la loca sala del laberinto se reencuentran Sonic y su amigo; con las palancas mueves las áreas de colores de la puerta, por la que podrá trepar Sonic finalmente.



Tienes que mantenerte alerta: en el túnel de piedra, unas piedras rectangulares te cierran el camino.

Las peligrosas cintas corredizas pueden hacerte caer al abismo, ¡tienes que poner todo tu esfuerzo para saltar a la siguiente!

Final Egg

En este mundo te volverás a encontrar a bordo del jet gigante: Sonic, Amy y E102 deben hacer las veces de mecánicos. Sonic y Amy huyen de los luchadores de Dr. Eggman: haz uso del martillo para machacar el metal.

Sonic y E102 tienen que hacer un buen tiempo al saltar sobre varias bandas corredizas y ruedas dentadas: tomate un respiro antes de adentrarte en las partes más difíciles. Para E102, necesitarás un pulgar de disparo duro como el hierro. Tu objetivo es una muñeca de Sonic al final de la pista.

Hot Shelter

Los baños del Dr. Eggman son únicos en el mundo, y Sonic, Tails y Knuckles nunca los visitan: solamente Amy, Big y E102 pueden entrar. Amy está huyendo del monstruoso Zero, y E102 se prepara para el duelo con su colega E105; salta a través del baño gigante y esquiva las las trampas que te hacen caer a la sala de máquinas que hay debajo. Amy tiene que introducir cristales de colores en los agujeros correspondientes, para abrir las puertas cerradas.

E102 finaliza el nivel dando saltos por dos trenes que avanzan en paralelo: ¡cambia de rail para poder ir hacia delante!

Big se dirige al acuario privado del jet, en el que la rana nada felizmente. En el medio del acuario, encontrarás una palanca que vacía el agua del recipiente, ¡incluida la rana! Así, el deporte de la pesca de la rana se convierte en un juego de niños.



Tiroteo sobre railes: salta al otro tren para poder seguir adelante.

Niveles de bonus

En los mundos de bonus, la diversión está por encima de la lucha, ya sea con el snowboard sobre la pista o a bordo de la nave de Tails en vuelo de ataque: el grado de dificultad es bajo, y puedes disfrutar de los gráficos sin agobios.

En el nivel Sand Hill, Tails se relaja; no tiene que correr contra Sonic.

Sky Chase Act 1

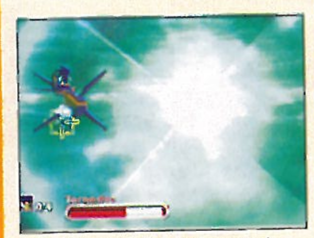
En la primera escena de la batalla, Sonic y Tails persiguen en la nave de Tails al espantoso Dr. Eggman a bordo de su jet gigantesco. No sueltes el botón de disparo para apuntar a los aviones interceptores, que pasan con un zumbido a tu lado. Si pulsas el botón, no hay salvación para el enemigo. Sin embargo, después de algunos ataques aéreos, Sonic y Tails ganan la carga del cañón y se precipitan sobre la selva.



¡Qué daño! El malvado Dr. Eggman te amenaza con el potente cañón desde uno de los lados.

Sky Chase Act 2

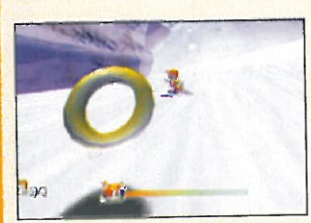
En el segundo ataque aéreo a la fortaleza volante de Dr. Eggman, Sonic y Tails vuelan con su nuevo jet de reacción: la batalla se parece mucho a la otra, aunque los enemigos te amenazan más fieramente con su objetivo. Al final te enfrentas al cañón del jet de Eggman: espera hasta que se abra el orificio, y lanza un buen puñado de misiles. Finalmente, esquiva los disparos enemigos y vuelve a repetir el ataque.



¡Bum! Después del duelo, una violenta explosión destroza la fortaleza colgante de Dr. Eggman.

Ice Cap

En la pista de snowboard, Sonic y Tails lo alborotan todo: la huida del principio ante el alud no representa ningún problema, y la carrera que viene después con Sonic se gana rápidamente. Si corres mucho por la nieve, no debes pasar por alto las rampas naranjas, en las que Sonic y Tails realizan unos saltos espectaculares. La última rampa te hace caer en la cima de una montaña, que desemboca, bajando por los anillos, en un camino secreto.



En Ice Cap, como Tails, te enfrentarás a Sonic en una carrera de snowboard. ¡Cuidado con el alud!

Sand Hill

Sonic y Tails también participan en una carrera de snowboard: encontrarás numerosas puertas en el camino hacia abajo. Por cada puerta hay puntos bonus: si te olvidas de una, ¡el multiplicador se pone en uno! Al contrario que en otros mundos de Sonic y Tails, aquí no se enfrentan en ninguna carrera.



¡Qué paz! En el desierto, grandes piedras y gusanos de arena remueven la tierra.

Twinkle Circuit

Los seis héroes pueden ir voluntariamente a la carrera de auto scooter: sólo quien haga un récord de vueltas conseguirá uno de los deseados Sonic-Tokens. Pon atención a las vidas de bonus en las rampas, así como a los extras, que están flotando en el aire, y utiliza las teclas índice para las curvas cerradas.



Ve con pies de plomo sobre las curvas, aunque, si te quedas encajado en ellas, todavía te quedan posibilidades para hacer un hi-score.

Hedgehog Hammer

En el juego del martillo en el jet gigante de Eggman, solamente puede entrar Amy: te encuentras en medio de una plataforma, y a tu alrededor, aparecen las cabezas de Sonic, Tails y Eggman. Si aplastas las cabezas de Sonic y Tails, obtendrás puntos de bonus, pero el inconveniente es que no puedes darle a Eggman. Si haces el hi-score, recibes el premio de una nueva partida en el juego del martillo.



Tienes que reaccionar rápido: golpea las cabezas amarillas y azules con el martillo para conseguir un montón de puntos.

Shadow Man

Cap. 2

Bienvenido a la segunda parte del alucinante viaje del hombre sombrío al mundo de los vivos y de los muertos.

Mapa 10: Playrooms

Asilo – sala de juegos

Puedes encontrar cinco almas para aumentar el Shadow Level. Encontrarás otras tres en las presas de sangre. Usa el mapa y busca el arma **Violator.**

Botón
Bucear
Botón
Luke
Govi 40
Botón
Botón
Govi 41
Botón cuerda
Cuerda
Govi 37
Govi 36
Govi 42
Botón
Govi 39
Govi 71
Aquí está el Violator
Lava
Govi 38
Bucear
Govi 35
Govi 70

En este pabellón, encontrarás dos almas oscuras en la planta de arriba.

Seguir buceando
Agua
Castillo
Palanca
Castillo
Bucear
puerta (bucear)
Saltar

El mecanismo sirve para la producción de unos molestos compañeros.

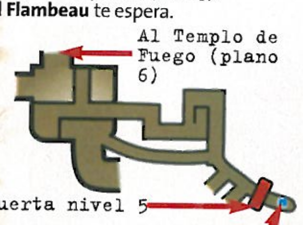
En esta sala deberás hacerte con los govi a fuego limpio.

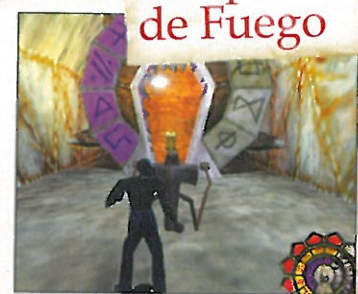


Mapa 11: Templo de Fuego

Templo de Fuego

Si vienes de la Senda de las Sombras, dirígete a la puerta (nivel 5). El **Flambeau** te espera.





El flambeau te servirá para abrir estas puertas marcadas con el símbolo del fuego.

Mapa 12: Sala de la Profecía

Senda de las sombras – Sala de la profecía

Detrás del yacimiento de Le Soleil hay una puerta (nivel 6). Sigue la senda al Templo de la Profecía.



En la siguiente gruta tienes que pasar por el puente hasta el Templo de la Profecía.



Mapa 13: Templo de la Profecía

Templo de la Profecía

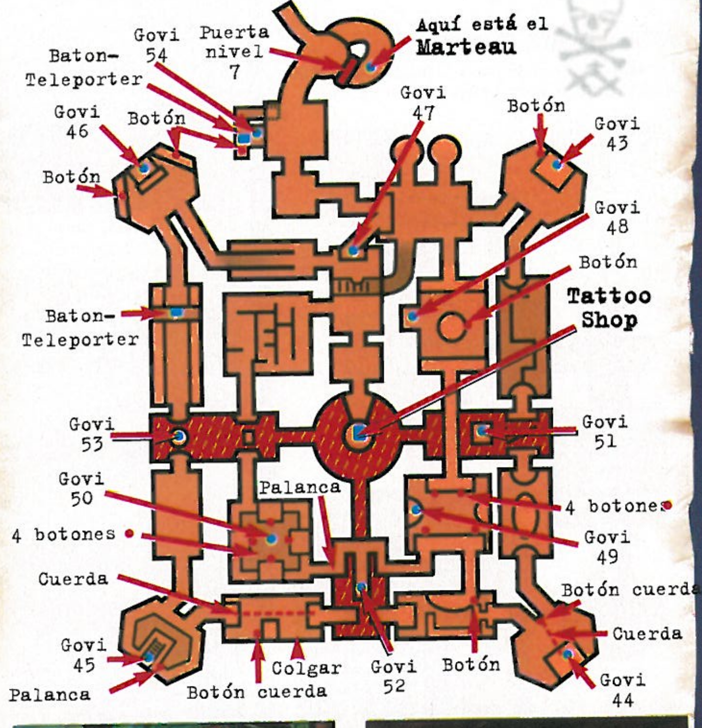
Atravesando todo el templo, reunirás cuatro almas. Activa la presa de sangre y conseguirás un alma. Reúne después tres almas más. Con el teletransportador (Baton-Teleporter) tendrás acceso a otra alma y llegarás al Shadow Level 7. Hazte el segundo tatuaje, Gad Marcher, y consigue las siguientes tres almas corriendo por encima de la lava. Detrás de la puerta (nivel 7) en la entrada del templo, puedes coger una poderosa arma: el **Marteau**.



A través de la presa de sangre activada, llegarás fácilmente a una de las almas.

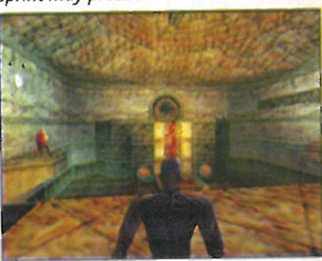


Para subir por el tobogán hace falta un sprint muy preciso.



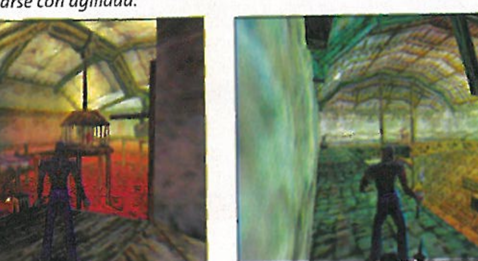


Con ayuda de la palanca de la columna, el brazo de trepar se puede torcer.

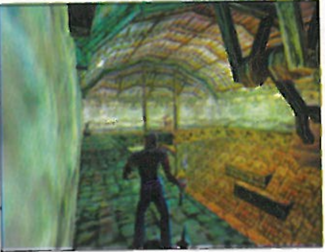


En esta sala te espera una buena ronda de saltar y colgarse con agilidad.

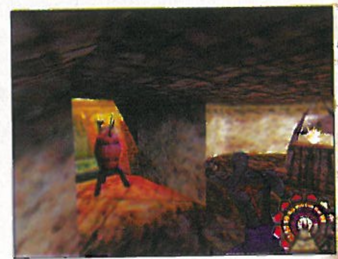
No vas a encontrar mejores gangas que esta tienda de tatuajes.



Baja la palanca y luego sigue la diagonal que te lleva al govi.



Después de pasar con éxito por cascadas, utiliza el teletransportador para llegar...

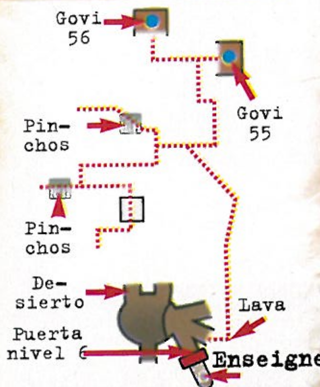


... al principio del nivel, donde se ve el escondite de un alma oscura.

Mapa 14: Templo de la Vida

Templo de la Vida

A través de la lava alcanzarás dos almas y llegarás a la entrada desde la tierra desértica de la senda de sombras. Allí te espera el **Enseigne**.

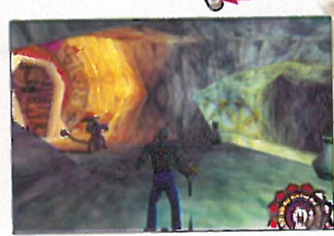




Recogerás rápidamente las dos almas oscuras del templo de la vida...



... porque se encuentran relativamente cerca; sólo les separa un charco de lava.

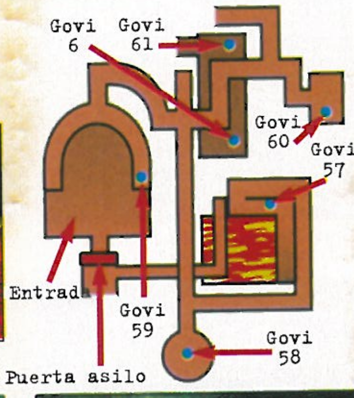


Detrás de esta puerta encontrarás el escudo de llamas: Enseigne.

Mapa 15: Templo de Fuego

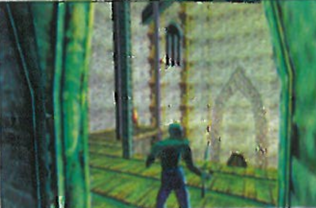
Asilo – puerta

Yendo por la senda de la derecha que está ante la puerta podrás hacerte con cinco almas más.





El paso a través de la entrada al asilo comienza con el govi en la sala de lava.



Ya conoces bien la entrada donde se encuentra el alma en el segundo piso.



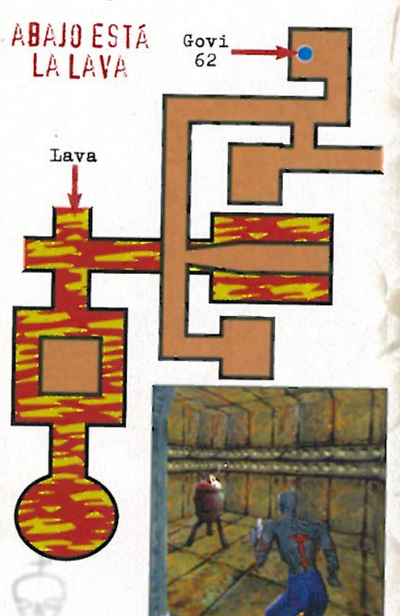
A este govi, que se encuentra un poco más alto, ya lo habías visto antes.

Texto y mapas: Joachim Enderlin

Mapa 16: Catedral del Dolor

Asilo – Catedral del Dolor

Déjate caer en el agujero de lava. Llegarás a un área secreta y allí encontrarás un alma.

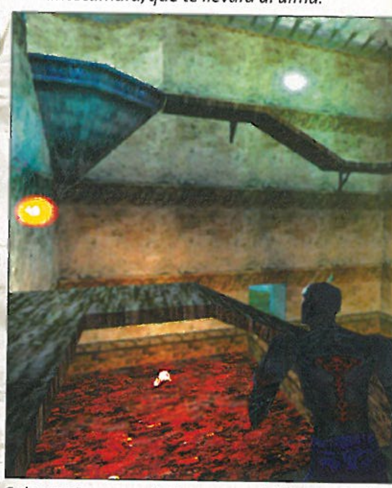


En las profundidades de las catacumbas hay una sorpresa.

Mapa 17: Templo del Fuego



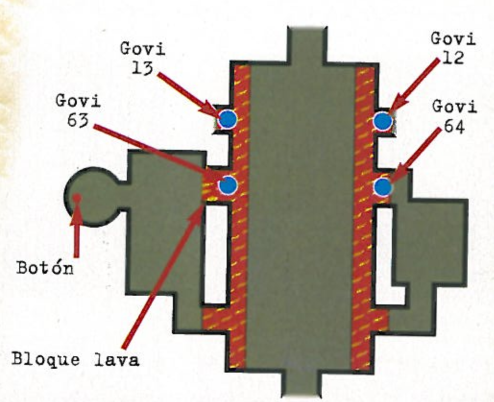
Con tiros certeros y unos cuantos saltos llegarás a la antecámara, que te llevará al alma.



Solamente un par de hermanas de la escuela de vuelo dificultan la subida a las planchas...

Templo del Fuego

Déjate caer sobre el suelo de lava de la sala de los dos govi antes inalcanzables (63, 64), y así podrás hacerte con ellos.



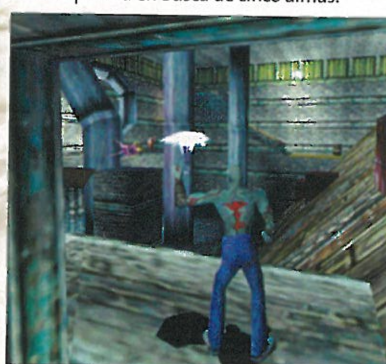


... que te llevan directamente a la segunda alma que se puede encontrar en este lugar. El govi purifica la sala del Templo del Fuego.

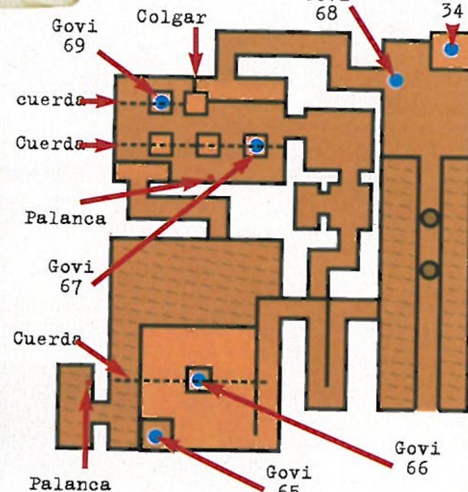
Mapa 18: Cageways

Asilo – Camino de la jaula

Déjate caer sobre la lava y dirígete a la senda de la izquierda en busca de cinco almas.



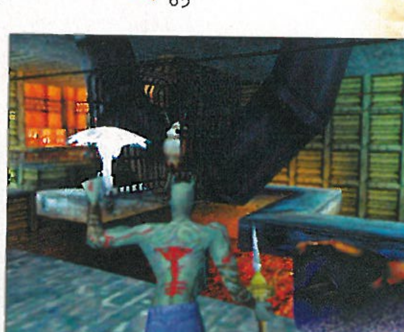
Llegarás al govi a través de los ascensores diagonales que están a la derecha.



La sacerdotisa vudú realiza el ritual de las sombras.



Da un gran salto para alcanzar la primera alma. Para alcanzar la segunda, hay que ir suspendido desde el otro lado.



En esta sala ya habías recogido un alma. Ahora, la que antes era inalcanzable, está disponible para que te hagas con ella.

Mapa 19: Bayou Paradis

Asilo – Sala de juegos

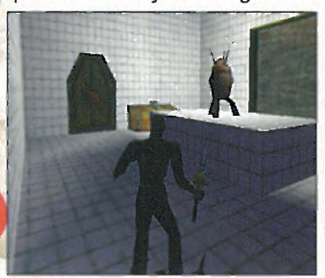
Vete al calabozo con el tramo de lava. Desde el pasadizo secreto, te haces con un alma y luego acabas con el gigante, que también esconde un alma en su interior (mira el mapa 10). Para ello, métete en su refugio y dispara tranquilamente desde allí (¡no te olvides de esquivarle!).

Senda de las sombras – Sala de la Profecía

Detrás de la puerta (nivel 7) encontrarás la tercera parte de l'Eclipser: **La Lame** (ver plano 12). Dirígete con todo el equipo de accesorios a ver a Nettie.

Bayou Paradis – Louisiana

Después de completar el ritual, reúne las siete almas y, adicionalmente, la escopeta en el nivel. Encontrarás la séptima alma a través del Baton-Teleporter que se encuentra junto a la iglesia.



Por el pasadizo secreto detrás de la lava llegarás a la sala de juegos y a un govi.



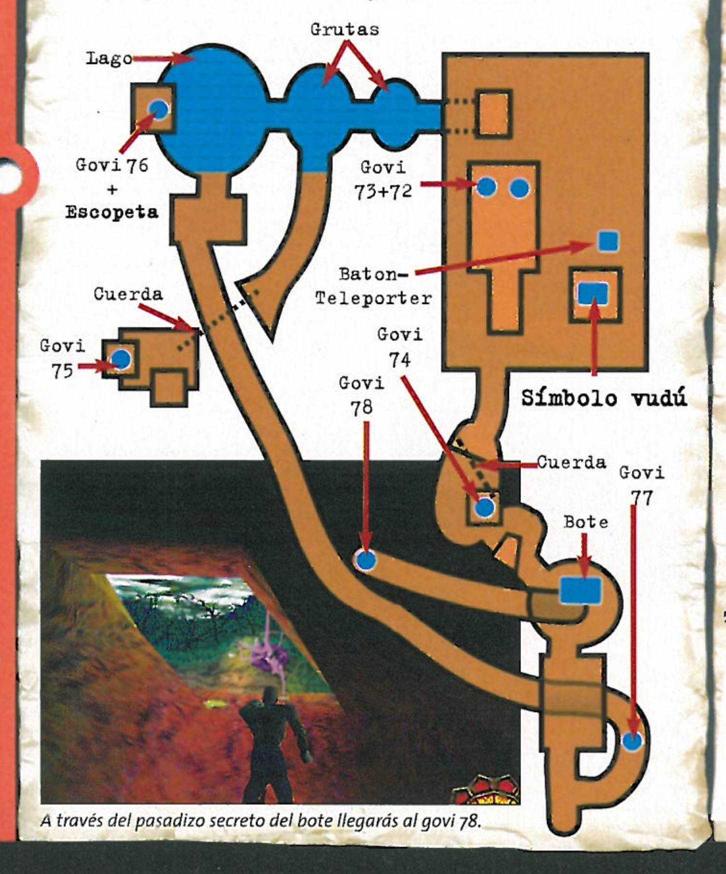
¡Encontraste la tercera parte de l'Eclipser! Llegó la hora de un ritual de magia.



La cabaña del lago esconde un alma y una escopeta para el mundo real.



Con Nettie de tu parte, tu tarea se simplifica considerablemente.



A través del pasadizo secreto del bote llegarás al govi 78.

Senda de las Sombras – Sala de la Profecía

Sobre la plataforma con las tres puertas (nivel 7, 8 y 9, ver mapa 12), coge la 7ª.



La puerta de la izquierda sobre la bien equipada plataforma es tu primera oportunidad.



De vuelta en la lava puedes visitar la sala de enfrente a través del camino lateral.

Mapa 20: Lavaductos

Muro de salto
Govi 83
Govi 82
Palanca
Palanca
Palanca
Lava
Govi 79
Govi 80
Castillo
Govi 81

Aslo – Lavaductos

Aquí encontrarás tres almas primero, y después dos más, a través de la lava.



Los caminos a través de la lava te llevan a este lugar tan apartado del resto.

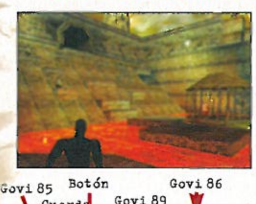


Otra vez a través de la lava, y ya tienes camino libre hasta la tercera alma.

Mapa 21: Templo de sangre

Senda de las Sombras – Sala de Profecías

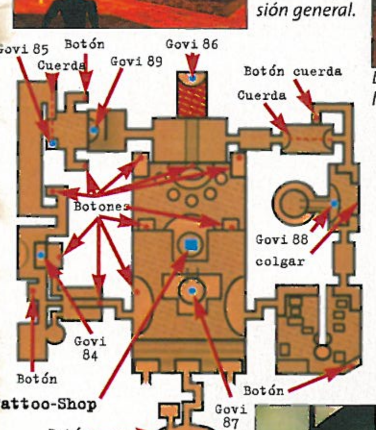
Atraviesa la 8ª puerta.



Un primer vistazo sobre la calefacción central te proporcionará una impresión general.



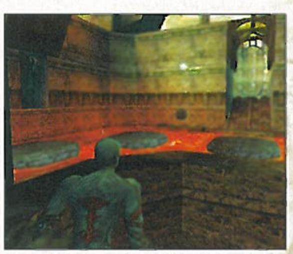
Después de la carrerilla, pasando delante de las hoces, te espera tu premio.



Primero a pinchar, luego a bucear...

Templo de Sangre (Nager)

Reúne tres almas: una en el camino, otra en una presa de sangre y otra sobre la lava en el pabellón central. Hazte con el tercer tatuaje: **Gad Nager.** En el siguiente pasadizo bajo el agua, encontrarás tres almas.



Los 5 botones a los lados de la calefacción llevan el ascensor (Tattoo-Lift) a la altura adecuada.



Hacia la solución

FINAL FANTASY VIII®

En este juego a veces es difícil saber lo que tienes que hacer. ¡Pero no desesperes!, con esta guía podrás completar sin problemas los discos 1 y 2. Te recomendamos que la consultes sólo si te quedas atascado... ¡Diviértete!

¡Toma nota!

- ¡No te líes! Si estás jugando con la versión americana del juego, al atributo de vitalidad lo llaman *Hit Points (HP)*, y al de resistencia, *Vitality*.
- Recuerda que, pulsando *select*, accedes a varias vistas del mapa. La más grande de todas detalla los nombres de las localizaciones que señales con el cursor.
- Para extraer de los monstruos, una estrategia útil es enlazar el conjuro *morfeo* al ataque de estado. Un monstruo dormido no se despierta cuando le extraes. Algunos incluso permanecen dormidos después de recibir el ataque mágico de los G.F.
- Si la acción cambia de un grupo a otro, acuérdate de usar las *opciones de menú: relevo y transferir* para pasar los G.F., magias y enlaces a los personajes activos.
- Haz turismo, explora, busca revistas y objetos escondidos, habla con los personajes, desafíalos a las cartas (con el botón ◎), ¡pásatelo bien!
- **FE DE ERRATAS:** en el capítulo anterior de la guía, las respuestas del examen de SeeD de rango 18 están equivocadas. Aquí tienes las correctas:

Nivel 18: sí, no, no, no, sí, no, no, no, no, no

No te olvides de extraer a Sirena cuando luches con Elviore.

DISCO 1

Acompaña a Quistis. Tras la clase, habla con ella y examina tu pupitre. Examina el tutorial y recibirás tus dos primeros Guardianes de la Fuerza (G.F.): Shiva y Quetzal. Explora a fondo el Jardín de Balamb y habla con tus compañeros. Cuando acabes, vete a la puerta principal y reúnete con Quistis. Te llevará a la caverna de fuego. Antes de entrar, dedícate a pelear con monstruos errantes (recomendamos que vayas a la playa) y hazte con unos cuantos conjuros de hielo. Asegúrate de que Shiva aprenda la habilidad de *ayuda*; la vas a necesitar muy pronto.

Habla con el profesor del Jardín para entrar en la caverna y elige diez o veinte minutos, no más. Dentro, avanza sin desviarte y mata a los enemigos con los conjuros de hielo. Pelea con **Ifrit.** Cuando salgas, ya no habrá límite de tiempo, así que pásate por los puntos de extracción que hay en los ramales del camino. Vuelve al Jardín de Balamb.

EL EXAMEN FINAL DE SEED

Descansa en tu dormitorio y vuelve al hall de entrada. Sigue al grupo hasta el garaje y conduce el coche hasta la ciudad de Balamb (sigue la carretera). Embárcate y llegarás a Dollet.

Prepara al equipo (Squall, Zell y Seifer). De ahora en adelante, no hables con nadie (salvo con Selphie), sigue las órdenes y acaba los combates lo más rápidamente posible. ¡Te están examinando! Pronto, Selphie remplazará a Seifer. Equípala. Ve a la torre de comunicaciones, entra y pelea con **Wedge** (vestido de azul) y **Biggs** (rojo). Luego te enfrentarás a **Elviore.** Después, aparecerá un monstruo mecánico: el **X-ATM092.** Tienes sólo 30 minutos para escapar de Dollet, así que pelea hasta que se colapse y huye apretando R2 + L2. Deshaz el camino que hiciste al venir. Hay tres sitios donde la araña puede pillarte y obligarte a pelear. Para evitarlo, haz esto: en el barranco donde encontraste a Selphie, deja pulsada la cruceta de control (el stick analógico no vale) hacia la izquierda para pasar rápido. En la pantalla siguiente (un camino que cruza de arriba abajo) camina apretando △. En el puente, corre hasta que la araña mecánica te corte el paso. Detente, date la vuelta y corre hacia la izquierda. Saltará para cortarte otra vez el paso. Date la vuelta otra vez y corre a la derecha para escapar, hasta el transporte.

Habla con Quistis y regresa al Jardín de Balamb. Puedes visitar la ciudad de Balamb antes, si quieres.

LA GRADUACIÓN

Habla con todo el mundo hasta que te convoquen al segundo piso. Allí te comunicarán que ya eres SeeD. ¡Enhorabuena!

Habla con el Director, cámbiate de ropa en el dormitorio y disfruta del baile. Cámbiate otra vez de ropa y encuéntrate con Quistis en la Zona de Entrenamiento. Id juntos hasta el sitio secreto del que te hablaba (reconocerás la entrada porque tiene una esfera luminosa a su lado). Cuando acabe la conversación, deshaz el camino y, hacia la salida, encontraréis a una chica atacada por el monstruo **Yuraba.**

De vuelta a tu habitación, Zell te comunica que tienes un nuevo dormitorio. Descansa. Ve a la puerta principal y recibirás tu primera misión. Habla con el Director para que te dé la Lámpara Mágica. Úsala para adquirir a **Diablo,** pero sólo si acabas de salvar la partida. Es una pelea dura.



Otra opción: si te escondes en el café, esquivarás a la araña mecánica.

EL SECUESTRO DEL PRESIDENTE

Compra el ticket (3.000 gils), sube al tren y sigue a Zell a la habitación. Luego pasarás a controlar al grupo de Laguna. Cruza el bosque y coge el vehículo. Llegarás a Deling. Busca el hotel, disfruta del show y habla con la recepcionista para subir a la habitación de Julia.

De vuelta con el grupo de Squall, dale la contraseña al tipo que os recibe en la estación. Subiréis a un tren. Vete al fondo y conocerás al jefe de los rebeldes (Rinoa). Os explicarán el plan (secuestrar al presidente) y Squall tendrá ocasión de practicar con Rinoa el tema de las contraseñas.

Lo primero es saltar de un vagón a otro. Pulsa ⊗ cuando estén próximos. Cruza rápido el siguiente vagón: los sensores de los guardias no funcionan. Para desenganchar el vagón, utiliza este procedimiento: pulsa (↓) para descolgarte. Después, Rinoa te dará contraseñas (al azar). Mete dos de ellas y sube (↑) hasta que pase el guardia. Repite todo el procedimiento hasta que hayas metido todas las contraseñas.



Los muertos vivientes sufren daños al recibir efectos de sanación.

Tras completar la misión, habla con Rinoa para ir a ver al Presidente que habéis secuestrado. Lucha con él, y luego, con **Namtal-Utok.** Tras la lucha, habla con Wats para que la historia siga adelante.

Combates Disco 1:

Ifrit (G.F.): Invoca a Shiva y no olvides usar la habilidad de *ayuda* para potenciar su ataque (más detalles en el capítulo anterior de la guía). Con conjuros *hielo* y ataques físicos, no debería durar mucho.

Biggs y **Wedge:** ataca normalmente a Biggs hasta que aparezca Wedge. De Wedge puedes extraer conjuros *cura*. Guárdalos y aplícalos para curarte mientras extraes una buena reserva de conjuros *esna* (extráelos de Biggs). Luego, acaba con ambos como mejor te parezca: son muy débiles.

Elviore: lo primero de todo, extráele al G.F. Sirena. Luego, usa a tus G.F. hasta que sucumba. Prescinde de usar conjuros contra él, aunque puede que te interese extraer *doble*, ya que es un conjuro útil para enlazar y no muy común.

X-ATM092: es vulnerable a la electricidad, así que invoca a Quetzal y usa conjuros de *electro*. Escapa cuando se colapse, o se reparará y tendrás que pelear con él de nuevo, lo que te hará perder tiempo y bajará tu puntuación del examen de SeeD.

Yuraba: extráele y aplícale *morfeo*, y luego elimina a sus acompañantes. Aprovecha este combate para extraer y guardar conjuros de *coraza* y *escudo*.

Diablo (G.F.): extrae el conjuro de gravedad y úsalo contra él una o dos veces. Sigue atacándole con tus propios medios hasta que Selphie quede malherida, momento en el que debes usar su ataque desesperado *(límite)* de *ruleta* y escoger la opción *repetir* hasta que aparezca la *cura totalX1*. Así curarás a todo el grupo. Para usar el ataque *límite*, emplea el truco del botón ◎ que te explicamos en el capítulo anterior de la guía. Recomendamos usar el conjuro *tiniebla*: el ataque cuerpo a cuerpo de Diablo es terrible cuando conecta.

Namtal-Utok: usa a Ifrit para derrotarlo. Extrae y aplica el conjuro *esna* si te inflige alguna alteración de estado. También puedes usar el objeto Cola de Fénix sobre él para destruirlo instantáneamente, pero a lo mejor necesitas gastar varios hasta que funcione. Tirarle un elixir (si lo tienes) también va de maravilla.

Seclet: extrae y aplica el conjuro de *coraza* a todos tus personajes. Luego, dedícate a extraer y guardar el conjuro *lázaro*, que te vendrá bien para el futuro. Usa tus G.F. y ataques físicos para derrotarle. Si le lanzas un hechizo de *levita*, evitarás que se pueda regenerar y acabarás antes.

Hermanos(G.F.): mismas estrategias que antes, pero como ya tendrás suficientes *lázaros*, concentrate en atacar. Si usas *levita* en tu grupo, no te podrán dañar con su ataque combinado, que va por el suelo.

Gárgolas: lo primero de todo, extráeles al G.F. Rubí. Con tus G.F. el combate dura poco, pero no uses a Ifrit, ya que son inmunes al fuego. Los Hermanos van bien. Si te vas a entretener en extraer y guardar el conjuro *petra*, prepárate para extraer y aplicar *esna* cuando usen su arma especial de aliento petrificador contra ti.

Seifer: por ahora, es un pringadillo. Un par de invocaciones de tu mejor G.F., apoyado con la habilidad *ayuda*, bastarán para quitarle de en medio.

Edea: invoca al G.F. Rubí. Edea se entretendrá en lanzar *antimagias*. Mientras lo hace, dos personajes la atacan (o se dedican a extraer y almacenar conjuros), y el tercero va invocando de nuevo a Rubí.

FINAL FANTASY VIII

DISCO 2

LA RETRANSMISIÓN

Llegarás en tren a Timber. Habla con los lugareños para encontrar el bar, y dirígete allí. Antes de entrar, pelearás con dos soldados y obtendrás una carta. Dentro del bar hay un borracho que bloquea la puerta de atrás. Habla con él; cuéntale que tienes la carta para que te deje pasar. Dirígete hacia la estación de televisión. Rinoa se irá. Cuando se interrumpa el discurso, corre hasta la estación de televisión. Luego sigue a Quistis y reencuéntrate con Rinoa. Síguela y habla luego con Zone (disfrazado de anciano) para recibir los tickets a Dollet. Aborda el tren, y bájate en la primera estación. Al noroeste hay un bosquecillo, justo delante de una abertura entre las montañas. Ve allí. Ahora, la acción cambia al grupo de Laguna. Entra en la zona de excavación y cruza el laberinto.

Aquí hay dos zonas importantes. Una tiene tres paneles grises en el suelo. Abre el del centro para preparar una trampa a los soldados. La otra se refiere a un detonador y una roca rodante, donde te dan dos opciones. Escoge la del botón rojo y luego la del azul. Sube dos pantallas y empuja la otra roca con ⊗. Sal de la mina y cambiarás al grupo de Squall; asegúrate de curar a tus compañeros, que estarán heridos.


A la derecha de esta pantalla está la mansión de Calway.

EL ATENTADO

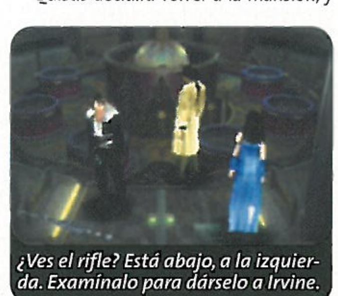
Ve al Jardín de Galbadia, al otro lado del bosque. Sube al segundo piso (toma las escaleras en las que hay estudiantes haciendo flexiones) y entra en la habitación de recepción (todo recto según dejas las escaleras). Habla con tus compañeros hasta que Squall salga furioso de allí. Vuelve al hall principal (por donde entraste al Jardín) y te encontrarás con Trueno y Viento. Sigue hasta la entrada principal e Irvine se unirá al grupo. Nada más salir del Jardín, ve al suroeste y toma el tren en la estación. Cuesta 3.000 gils.
Cuando llegues a la ciudad de Deling, avanza hasta la primera estación que veas. Toma el bus y bájate en la siguiente estación: la mansión Calway. Habla con el guarda de la derecha de la pantalla y te mandará a la Tumba del Rey sin Nombre. Al noreste de la ciudad de Deling encontrarás la tumba, justo al final de una larga península. Entra y, en la primera intersección que encuentres, verás una espada azul en el suelo. Examínala y recibirás un número código aleatorio (apúntatelo en un papel para que no se te olvide). Ahora puedes volver y dárselo al guardia de antes para que te deje pasar. Pero si quieres conseguir a los G.F. Hermanos, haz esto:


Busca la Tumba del Rey sin Nombre al final de esta península.

Avanza y toma siempre el camino de la derecha cada vez que llegues a una encrucijada. Llegarás a la cámara del Este. Pelea con **Seclet.** Sigue tomando siempre el camino de la derecha en las encrucijadas. Llegarás a la cámara del Norte. Pulsa el interruptor que hay a la derecha para abrir la presa. Continúa tomando siempre el camino de la derecha en las encrucijadas. Llegarás a la cámara del Oeste. Pulsa el interruptor de la izquierda. Vuelve a tomar siempre el camino de la derecha en las encrucijadas hasta que salgas de la tumba. Vuelve a entrar y avanza todo recto, sin desviarte. Combatirás con Seclet y Minotauro, los **Hermanos.**

Una vez en la mansión, Calway conoce al padre de Rinoa. Cuando acabe de soltarte su rollo, vuelve a la mansión. Síguele luego otra vez (no lo pierdas de vista).

Quistis decidirá volver a la mansión, y os quedaréis encerrados. Pasarás a controlar a Rinoa. Trepa a las cajas, sigue el camino, sube las escaleras y salta al tejado.


¿Ves el rifle? Está abajo, a la izquierda. Examínalo para dárselo a Irvine.

Cuando vuelvas a controlar al grupo de Quistis, sal de la mansión. Para ello, examina el cuadro, coge una copa de la alacena y examina la estatua. Sigue el pasadizo hasta el alcantarillado. Súbete a la rueda de agua y sal por la parte superior de la pantalla (pulsa ⊗ para abrir la puerta)

Ahora, controlas al grupo de Squall. Toma la misma ruta que con Rinoa hasta el tejado. Ve a la habitación del fondo del palco para encontrarla. Lucha con las dos **Gárgolas.** En el corredor (el de la pantalla anterior), abre la trampilla del suelo, a la derecha. Baja y coge el rifle que verás en el suelo, a tu izquierda.

Ahora sólo queda seguir abriéndose camino por las alcantarillas con Quistis. La ruta más rápida es (desde donde estás): arriba. Izquierda. Arriba. Arriba. Derecha. Derecha. Súbete a las dos ruedas y sal por abajo. Súbete a la rueda y sal por abajo. Súbete a la rueda y sal por abajo. Abajo. Derecha. Derecha. Súbete a la rueda y sal por arriba. Arriba. Asciende por las escaleras. Vuelve ascender por las mismas escaleras (durante el trayecto, si ves que una salida está cerrada, pulsa ⊗ para abrirla). Pulsa el botón del panel de control cuando te lo diga Zell. Lucha con **Seifer** y **Edea.**

LA FUGA

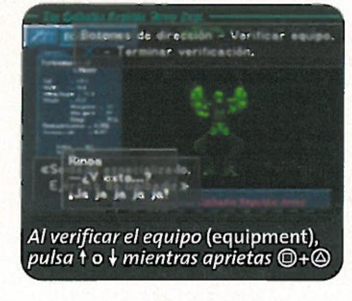
Comienzas el disco 2 controlando a Laguna. Ve al bar (está justo al lado de tu casa) a encontrarte con Kiros, el cual te acompañará de patrulla. Sal y recorre la carretera hasta la tienda. Gasta tu dinero en la tienda (lo que compres se transferirá al grupo de Squall) y vuelve al bar. Habla con Rayne para entregarle tu informe y vuelve a tu casa. Échate a dormir en la cama.

Ahora estarás con Zell, Quistis, Selphie y Rinoa. Habla con ellas hasta que entre un Mumba con una bandeja. Cuando tengas que tomar una decisión, escoge "¡Lo ayudaré!". Luego, con Squall, escoge "Estoy dispuesto a morir" durante la sesión de tortura. De esta manera, te asegurarás la ayuda de los Mumbas durante este escenario. Cuando vuelva a salir Zell, decidirá intentar escapar. Sal, toma las escaleras y sube al siguiente piso, el 8°. Haz frente a los guardias y recuperarás las armas, con las que te enfrentarás otra vez a **Wedge** y **Biggs**. Tras la lucha, puedes descender las escaleras y explorar los niveles 1 a 5 para conseguir algunos extras, pero luego tendrás que deshacer el camino para subir hasta el piso 13°, donde está Squall. Aprovecha para explorar las celdas de cada piso y jugar unas manitas de cartas con los prisioneros (usa el botón ⊡ para hablarles).

Después de reunirte con Squall, habla con los Mumbas de la sala de tortura para que te creen un atajo en el piso de tu elección. Ahora, usaréis el brazo mecánico para bajar. Pulsa el botón rojo del panel de control cuando Zell te lo indique. Cuando lleguéis abajo, sal, cruza el corredor y examina la puerta que encontrarás al fondo. Descubrirás que el paso está bloqueado por arena. Vuelve por donde has venido.

Ahora, controlas a Zell. Huye corriendo en la dirección de las agujas del reloj. Pronto llegarán Rinoa e Irvine, y formarás dos grupos. Uno, el de Squall, tiene que ir arriba (y asegúrate de que hablas con los mumbas que encuentres), mientras que el grupo de Irvine debe ir abajo. El grupo de Squall se enfrenta, una vez arriba, con un **soldado de élite y dos GIM52As**. Cuando los derrotes, vuelve a la pantalla anterior, donde hablarás con Irvine, y luego vuelve otra vez al lugar donde luchaste con el soldado de élite. Recorre el puente. Cuando Squall esté en peligro, sálvalo dejando apretada la cruceta de dirección del pad hacia la derecha.


Cuando las Gárgolas atacan a Rinoa, Squall demuestra una falta de interés exasperante. Menos mal que Irvine está ahí para hacerle reaccionar. Fíjate bien en esta trampilla: después de salvar a Rinoa, tendrás que bajar por ahí.



Al verificar el equipo (equipment), pulsa ↑ o ↓ mientras aprietas ⊡+⊿

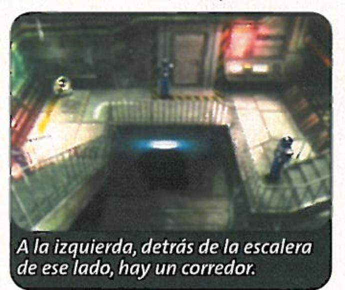
LA BASE DE MISILES

Habla con Selphie y forma dos grupos. Piénsate bien a quién mandas con Selphie a la base de misiles. Te recomendamos que te lleves a Rinoa contigo. Con el grupo de Squall llegarás a una estación de tren. Dirígete a la izquierda y sube al tren.

Con el grupo de Selphie tienes que conducir el coche a la base de misiles, al noroeste de la prisión (mira el mapa grande). Antes, puedes hacer una parada en la ciudad de Deling para aprovisionarte.

Una vez en la base, ve a la izquierda y entra en la primera estructura que veas. Examina la terminal que hay entre las dos puertas y entra por la de la izquierda, que ahora estará abierta.

Avanza y cuando te pidan una decisión, escoge la opción "mejor que andemos despacio" o "actuemos con naturalidad". Cuando llegues a la sala de la esfera luminosa (la que permite salvar la partida y usar tiendas de lona), vete por el corredor


A la izquierda, detrás de la escalera de ese lado, hay un corredor.

que hay detrás de la escalera por la que has venido, a la izquierda del todo de la pantalla. Habla con los soldados técnicos y vuelve a la sala de la esfera luminosa. Entra por la puerta que vigila el guardia. Habla con los soldados técnicos de su interior y diles: "Han dicho que empiecen sin ellos". Vuelve a los soldados técnicos que te dieron el recado y habla con ellos. Ahora, vete a la primera puerta que encontraste, donde tuviste que escoger la decisión de andar despacio. Entra y examina el panel de control. Escoge darle golpes (dos veces). Sal y, cuando te pidan explicaciones, elige: "¿Aceptarán una excusa?", y luego di: "Íbamos a llamaros". Ahora, vuelve a la puerta de la esfera luminosa e intenta entrar por ella. Escoge "sigamos fingiendo" y luego di: "Ayudemos, pues". Colócate entre los dos soldados y empuja la lanzadera de misiles hasta su sitio. Sal fuera otra vez, por donde has entrado, y manipula los controles que hay bajo la luz roja, a la derecha de la pantalla. Escoge primero *verificar el equipo* y mira los misiles de crucero BAG0003A: eso te dará una pista. Escoge *set target* y luego *error ratio* (ajustar margen de error). Ponlo a máximo (todo a la derecha). Luego métete en *data upload* (cargar datos) y escoge *YES* para confirmar. Ejecuta la simulación si quieres y sal.

Vete de la sala por la salida que hay abajo, a la derecha. El guardia te dejará pasar. Dirígete a los guardias que encontrarás y asiste a la "¡Gran transformación!" de Selphie. Acaba con ellos y examina los paneles de la derecha, centro e izquierda. Sal por la puerta que hay al fondo de la partida. Activa la *autodestrucción* en el terminal de la izquierda y pon la cuenta atrás en veinte minutos. Así, la puerta de la derecha de la pantalla será accesible y te ahorrarás un buen paseo. Sal fuera y lucha con el **BGH251F2**, y luego, con los soldados.

FINAL FANTASY VIII

REGRESO AL JARDÍN DE BALAMB

Ahora controlas a Squall, y estás en el Jardín de Balamb. Entra hasta la sala circular y recórrela en el sentido de las agujas del reloj, parándote a luchar en todas las salas para ayudar a los partidarios del Director Kramer. Habla con ellos; luego te ayudarán. Puedes descansar en tu dormitorio. Cuando completes la ronda y vuelvas al hall principal, verás a Shu en el ascensor. Síguela al segundo piso, donde hablarás con ella. Coge otra vez el ascensor y hablarás con el Director Kramer. Vuelve al ascensor, que se quedará colgado. Examina los controles y luego la trampilla del suelo. Sigue el camino hasta que cruces una puerta y encuentres una válvula con forma de volante. Gírala y vuelve a la pantalla anterior. Baja las escaleras. Cuando encuentres un enorme pilar circular, rodéalo yendo a la izquierda. Toma una decisión ("iré a echar un vistazo"). Sube y cuando llegues a la habitación, examina el panel de control que hay a la derecha. Luego, examina la escalera y escoge "no hay más remedio, allá voy". A continuación, abre la portezuela que hay junto a la luz verde intermitente. Desciende a una habitación con una esfera luminosa y activa la palanca que tiene al lado. Dirígete a la puerta que se acaba de abrir y pelea con los **Oleoplastos.** Cruza la puerta, baja la escalera, vete a la izquierda y examina el panel del centro dos veces.

Ahora vete al hall principal. Cuando te informen de que el amo quiere verte, coge el ascensor hasta el sótano y pelea con el amo, **Norg**.

Busca a Kramer en la enfermería, habla con él y vuelve al hall, donde hablas con Shu. Luego, ve al segundo piso (toma el ascensor) y sigue el corredor hasta el fondo, donde abres la puerta y llegas a la terraza. Tras hablar con los SeeDs blancos, busca a Eleone en la biblioteca.

Al día siguiente, sal del dormitorio y habla con el Director Kramer, que te asignará tu siguiente misión. Vete al segundo piso y sal a la terraza para aventurarte a Fisherman's Horizon.

FISHERMAN'S HORIZON

Aquí hay muchas cosas que puedes hacer, pero vamos al grano. Coge el montacargas y desciende. Explora las calles si lo deseas, pero tienes que acabar yendo a la casa del jefe de estación, que está en una especie de isleta circular a la que se accede por un largo puente. Habla con el jefe de estación y sal. Tu siguiente destino es la plaza que hay enfrente de la estación de tren. Llegarás a ella siguiendo las vías del tren (a la derecha de la pantalla, según sales del puente que llevaba a la casa de jefe de estación). Cuando tengas que tomar una decisión, elige "¡al ataque!" y corre a salvar al jefe de estación. Lucha con los soldados, y luego, con **BGH251F2**

El grupo se reúne de nuevo y hay gran regocijo. Termina de visitar la ciudad ahora, si así lo deseas, y vuelve al Jardín.



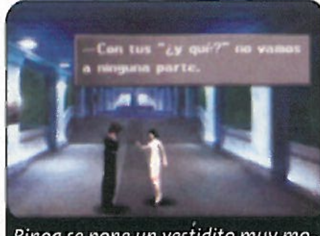
Sigue estos raíles para llegar a la plaza del pueblo de Fisherman's Horizon.

EL CONCIERTO

Te recomendamos salvar la partida ahora: esta parte del juego es muy divertida. Encuentra a Selphie en el patio y toma las medidas necesarias para subirle la moral. Luego te reúnes con el Director Kramer, el cual te pone al mando.

Para la preparación del concierto, ten en cuenta que los instrumentos que elijas decidirán el desarrollo de la conversación de Squall con Rinoa:

- 1: guitarra, violín, flauta, y zapateo.
- 2: guitarra eléctrica, bajo eléctrico, saxo y piano.
- 3: cualquier otra combinación.



Rinoa se pone un vestidito muy mono para pedirle una cita a Squall.

EL ASEDIO DE BALAMB

Para este escenario, forma al grupo llevándote a Zell contigo.

Toma el ascensor al tercer piso y, desde allí, ve al puente de mando. Habla con Nida (el tío que está de timonel) y conduce el Jardín hasta la ciudad de Balamb (usa el mapa grande para localizarla). Busca un sitio despejado en tierra y aterriza pulsando ⊗.

Entra en la ciudad a pie. No te dejarán pasar de la puerta. Habla con todo el mundo e insiste hasta que Squall se camele al guardia para que os deje pasar. Ahora, sigue estos pasos con exactitud: visita la casa de Zell y saluda a su madre (su casa es la 2ª puerta que ves a la derecha de la primera pantalla de la ciudad, después de la pantalla del guardia que no quería dejarte pasar). Ve al hotel y habla con los soldados. Ve al puerto y habla con todo el mundo. Vuelve a casa de Zell. Ve a la estación de tren. Vuelve al puerto y habla con el perro. Síguele a la estación de tren. Persigue a Trueno hasta el hotel. Pelea con **Trueno**. Después, pelea con **Trueno** y **Viento.**

EL JARDÍN DE TRABIA

Ahora tienes que pilotar el Jardín de Balamb hasta el Jardín de Trabia (al norte: mira el mapa grande para localizarlo). Sigue a Selphie y habla con ella y su amiga. Explora si quieres el jardín, pero si vas todo a la izquierda desde donde está Selphie, llegarás a la cancha de baloncesto. Espérala allí mientras hablas con tus compañeros. Cuando se produzca el flashback y controles la imagen fantasmal de Squall, limítate a ir a la playa (primera escena) y a salir por la puerta (segunda escena).

Tu siguiente destino es la casa de Edea. Está en la isla que hay más al sur en tu mapa, en la parte del oeste. La reconocerás porque tiene delante un faro. Al noreste de la casa, muy cerca, flota el Jardín de Galbadia. Una vez más, te recomendamos salvar aquí la partida en un fichero aparte, porque es una parte del juego bastante maja. Luego, dirígete hacia él.

LA BATALLA

Da las órdenes que estimes oportunas (pero no te olvides de dar la que se refiere a los bocatas, ¡es muy divertida!).

Al salir del ascensor en el segundo piso, habla con los estudiantes ociosos para que ocupen sus posiciones. Coge otra vez el ascensor al primer piso y ve al patio. Tras hablar con Zell, ve al tercer piso.

Ahora, diriges al grupo de Zell. Ve a la zona oeste del patio, por donde vienen las motos. Tras la colisión, dirígete al hall principal y encuéntrate con Squall. Tras formar los dos grupos, ve al ascensor y al segundo piso. Sigue el pasillo hasta el aula. Pelea allí con los cuatro comandos (soldados verdes). Habla con los niños del aula, que están aterrorizados, y sal. Vuelve al puente de mando y, tras decidir la nueva estrategia, vete otra vez al segundo piso. Encontrarás a una instructora a la que se le ha perdido un niño. Ve al fondo del pasillo y habla con el chaval. Cuando aparezca el comando volador, no te muevas un pelo. Espera a que te tenga acorralado y pulsa ⊗. Escoge la opción "miro por aquí a ver si hay otra opción". Pulsa otra vez ⊗ y escoge "trato de abrir la puerta de emergencia". Pelea con el **Comando.**

Tras ponerle nombre al anillo, entra por la puerta de la izquierda en el jardín de Galbadia.

INFILTRACIÓN EN GALBADIA

Reorganiza a tu grupo en la habitación de la esfera luminosa.

Ve a la derecha y otra vez a la derecha en la siguiente pantalla y llegarás a unas escaleras. Súbelas hasta que veas a Trueno y Viento. Desde ahí, ve a la izquierda y toma la primera puerta que veas a la derecha. Habla con el estudiante para recibir la llave.

Vuelve a la sala de la esfera luminosa y esta vez vete a la izquierda y entra en la primera puerta a la izquierda. Cruza la pista de hockey y sal por la puerta de la derecha. Llegarás a un coorredor con una puerta más o menos enfrente de ti: entra por ella y recibe otra llave. Vuelve a la sala de la esfera luminosa y, desde allí, a las escaleras donde encontraste a Trueno y Viento. Esta vez, sigue subiendo hasta el tejado. Salta a la pista de tenis, vete a la izquierda y sigue todo recto sin desviarte. Fíjate en las escaleras que dejas atrás, luego hay que volver.

Llegarás a un hall. En el centro está **Cerbero.** Dirígete hacia él para combatirle. Toma la salida de la izquierda y, en la siguiente pantalla, entra en la puerta a la izquierda. Recibe otra llave y vuelve a la escalera en la que te decíamos antes que te fijaras. Sube, ve a la izquierda y coge el ascensor. Pelea con **Seifer.** Vuelve al segundo piso y tira todo recto, sin desviarte, hasta que llegues a una gran habitación circular. Recórrela en dirección contraria a las agujas del reloj y sal por la derecha (justo enfrente de por donde has entrado) hasta el auditorio. Pelea con **Seifer**. Pelea con **Edea**.

Y así acaba el disco 2. ¡En el próximo número de SCREENFUN, el final de la guía!



Sigue nuestras indicaciones desde la esta sala de la esfera luminosa.



Sube estas escaleras para llegar al tejado y saltar a la pista de tenis.

Combates Disco 2:

Wedge y Biggs: son patéticos, así que no tendrás que esforzarte mucho. Diviértete lanzándole *confusión* a cualquiera de ellos.

Soldado de élite y dos GIM52As: elimina primero al soldado de élite y usa *antimagia* si consigue hacer algún conjuro de apoyo a los robots. Luego, ataca con conjuros del grupo *electro* y con Quetzal.

BGH251F2: no hay mucho tiempo, así que olvida cualquier maniobra defensiva y usa a Quetzal (ya deberías tener una buena afinidad con él) y conjuros *electro*. Los soldados que suelta al ser destruido no son ninguna amenaza seria, pero recuerda que te tiene que quedar algo de tiempo para ellos.

Oleoplastos: Ifrit acabará rápido con ellos (sobre todo si le potencias con *ayuda*). Si les da tiempo a usar alguna alteración de estado contra algún personaje, siempre puedes extraerles *esna* y remediarlas.

Norg: al principio está protegido en su trono blindado. Durante todo este combate, golpea a los Ocular derecho e izquierdo cuando estén amarillos o rojos, de manera que vuelvan a ser de color azul. Dedica dos personajes a esta tarea mientras otro ataca el trono blindado. Cuando se rompa el trono y veas a Norg, extráele al G.F. Leviatán. Sin la protección de su trono blindado, ya puedes usar a tus G.F. para machacarle.

BGH251F2 (2º asalto): la misma estrategia de antes será suficiente.

Trueno: los soldados que le acompañan son fáciles de eliminar. Uno de ellos tiene magia de cura para extraer, si lo deseas. Puedes dormir o cegar a Trueno si tienes *morfeo* o *tinieblas*. Extrae *coraza* de Trueno y aplícala a todos los miembros del grupo. Pégale como quieras, pero no uses a Quetzal ni conjuros tipo *electro*.

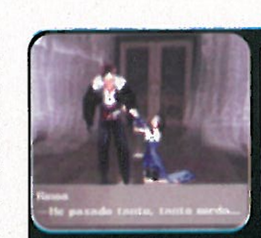
Trueno y **Viento:** lo primero de todo, extrae al G.F. Eolo de Viento. En este combate, la mayor amenaza es Trueno. Duerme si puedes a los dos mientras te preparas. Luego, extrae *coraza* de Trueno y aplícala a los miembros del grupo. Viento tiene conjuros *cura* para extraer y aplicar, si te ves bajo de vitalidad. Centra tus ataques en Trueno y luego en Viento. No uses a Quetzal, ni los conjuros *electro* y *aero*.

Comando: debilítale con un par de puñetazos y luego usa el botón de bloqueo repetidamente hasta que aparezca una nueva opción de ataque. Úsala y ganarás el combate.

Cerbero: No uses rayos ni viento de ningún tipo contra él. Si se lanza a sí mismo el conjuro *triple*, contrarréstalo inmediatamente con *antimagia*.

Seifer (en ambos combates): limítate a curarte cuando andes bajo de vitalidad. Tiene el conjuro *prisa* para extraer. Aprovéchalo para este combate y almacénalo para enlazarlo con el atributo de RAP.

Edea: Lo primero de todo, extrae al G.F. Alejandro de Edea. No intentes invocar a G.F. Rubí: esta vez no funciona. Estate preparado por si usa algún conjuro de muerte instantánea. Pégale con todo lo que tengas; no es tan dura como aparenta.





Squall demuestra su frialdad de carácter: Rinoa ha sufrido una experiencia traumática, pero él se limita a reprocharle su inexperiencia y a decirle, hundiéndole aún más la moral, que no se aparte de él si no es capaz de valerse por sí misma.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



QUETZAL
Convertir cartas *es una habilidad fundamental para obtener rápidamente materiales para mejorar las armas.*



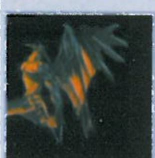
SHIVA
Útil por sus enlaces de RST *y* ESP. Condena *puede venir bien al principio, contra los monstruos más duros.*



IFRIT
Una vez obtiene Premio en FRZ, *lo mejor es enlazarlo a Squall, para potenciar los golpes críticos de su sable pistola.*



SIRENA
Ojo observador *es fundamental. Tiene, ya adquirido, el raro y útil* enlace de ataque de estado.



DIABLO
Arrebatar *es la habilidad más útil de todo el juego. Al ganar experiencia, el ataque de Diablo mejora mucho.*



HERMANOS
El premio en Vit *supone 30 puntos de vida adicionales con cada nivel de experiencia que adquiera el personaje.*



RUBÍ
Si el adiestras el enlace PM, *luego podrá adquirir el* enlace de ataque de estado, *que es poco frecuente y útil.*



LEVIATÁN
Recuperar *permite curar por completo a un personaje. El* premio en ESP *va bien si lo consigues pronto.*



EOLO
El enlace RAP *y la* habilidad de iniciativa *acelerarán al personaje en combate: ¡es algo que viene muy bien!*



CERBERO
El enlace de ataque de estado *y la* autoprisa *se combinan para sacar el máximo partido a los ataques físicos.*



ALEJANDRO
Resucitar *va muy bien contra ciertos enemigos, que te matan de un golpe.* Enl.def. elementoX4 *también es bueno.*

Cómo usar el plan de entrenamiento

En los discos 1 y 2 puedes obtener fácilmente once Guardianes de la Fuerza, que son los *guardianes básicos*. Los otros guardianes del juego los obtendrás a partir del disco 3, y sólo si te tomas la molestia de ir a buscarlos.

A la hora de enlazarlos, tienes que intentar que las mejores habilidades queden bien distribuidas. Por ejemplo, si asignas a Diablo, Rubí, Cerbero y Alejandro a un solo personaje, los otros dos miembros del grupo se estarán perdiendo la opción de equiparse con 3 habilidades: ¡mala idea!

Los jugadores expertos se divierten calculando y recalculando las posibilidades de combinación y seleccionando ellos mismos las mejor manera de dirigir el adiestramiento de los guardianes para personalizar su estilo de juego. Pero si lo que quieres es jugar y no complicarte con estas cosas, aquí tienes un plan de entrenamiento que funciona bien. El primer y segundo personaje pueden ser los que quieras, pero el tercero es mejor que sea siempre Squall.



Adquirir a Hermanos puede ser complicado, a pesar del mapa. Sigue nuestros consejos para no perderte.

Los guardianes del primer personaje

	YA ADQUIRIDAS	LAS PRIMERAS QUE DEBES ADQUIRIR	NO ADQUIRIR
QUETZAL	Enlace PM	Ayuda Carta Magia G.F.10%→20%→30% Magia elm. rayo→Magia clase+ (con Carta aprendida)→Convertir cartas	Enlace VIT Enlace RST
HERMANOS	Enlace VIT VIT +20%	Ayuda VIT+40%→VIT+80%→Premio en VIT Enlace FRZ→Enl. ataque elm.	Enlace ESP
RUBÍ	Enlace RST 3 habilidades	RST+20%→RST+40%→Premio en RST Enlace PM→Enl. ataque est. Contraataque	Enlace VIT
LEVIATÁN	Enlace ESP	Ayuda ESP+20%→ESP+40%→Premio en ESP Recuperar	Enlace PM

Los guardianes del segundo personaje

	YA ADQUIRIDAS	LAS PRIMERAS QUE DEBES ADQUIRIR	NO ADQUIRIR
SHIVA	Enlace ESP	Ayuda Magia G.F. 10%→20%→30% Enlace RST	Enlace FRZ Enl. ataque elm.
SIRENA	Enlace PM Enl. ataque est. Enl. defensa est.	Ojo observador PM+20%→PM+40%→Premio en PM	
EOLO	Enlace FRZ Enl.ataque elm.	Ayuda Enlace RAP→RAP+20%→RAP+40% Iniciativa	
ALEJANDRO	Enlace ESP 3 habilidades Enl. def. elm. X2	Ayuda Resucitar Enl.def.elm.X4	Enl. ataque elm.

Los guardianes del tercer personaje

	YA ADQUIRIDAS	LAS PRIMERAS QUE DEBES ADQUIRIR	NO ADQUIRIR
IFRIT	Enlace FRZ Enl. ataque elm	Ayuda Enlace VIT FRZ+20%→FRZ+40%→Premio FRZ Magia G.F. 10%→20%→30%	
DIABLO	Enlace PM 3 habilidades	Arrebatar	Enlace PNT
CERBERO	Enlace FRZ Enlace PNT 3 habilidades	Enlace PM->Enl.ataque est Enlace RAP->RAP+20%→RAP+40%→Autoprisa Enlace ESP->Enl.defensa est→X2→X4	

Cap. 2: la campaña Nod

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN


La cola del escorpión simboliza las venenosas intenciones de Kane...

La visión de Kane de la paz mundial definitiva se ve amenazada. Los generales del GDI no saben ver el potencial del tiberio. ¡Hay que arrebatárselo!

Nod-Misión 1: El retorno del Mesías

- Construye la refinería y comienza con la recolección de tiberio.
- Produce varios bots de infantería y repasa el plano en busca de los soldados de élite. Procede a exterminarlos.


¡Cuidadín! Los mejores soldados de élite intentan atacar tu base.

El Banshee trae muerte desde el aire.

Nod-Misión 2: El día de la venganza

- Levanta una base junto al cercano campo de tiberio.
- En cuanto estés preparado, envía a dos ingenieros escoltados a través del puente de la margen inferior derecha del mapa, y toma la base que se encuentra allí. Construye luego otra refinería. Después de asegurar el abastecimiento de materia prima, crea una brigada de motos de asalto. Con ellas, peinarás rápidamente el mapa y lo limpiarás de tropas enemigas.
- Toma la estación de televisión.


Conquista la base del sureste.


Toma la estación de televisión.

Nod-Misión 3: Liberación de un comandante Nod

- A través del túnel del sur llegarás al campamento Nod, donde podrás liberar a los ingenieros apresados en el camión. Con su ayuda, puedes conquistar el campamento y producir finalmente más Infantería lanzacohetes.
- A través del puente restaurado al norte de tu base, llegarás a la base enemiga, en la que se encuentra el comandante preso. Acompáñale al helicóptero en el punto de partida.


Libera a los ingenieros del camión, para conquistar con ellos la base.


Con los soldados lanzacohetes, atraviesa el puente y libera al prisionero.

Consejos generales

- Las unidades de artillería, acompañadas de un robot reparador móvil, pueden exterminar a las tropas terrestres. Ponlas en lo alto de una colina para maximizar su eficacia.

- Los vehículos subterráneos Nod son muy efectivos si los usas bien. Para defenderse de ellos, al enemigo no le queda más remedio que atrincherarse a tope para evitar ataques sorpresa en zonas desprotegidas.

  Una estrategia ganadora es utilizar a los APCs para soltar un cargamento completo de valientes ingenieros dentro de la base enemiga. Ponte a construir desde dentro e intenta expandirte lo máximo posible. Edifica rápidamente torres de defensa para defender tus adquisiciones o, en última instancia, vende los edificios para que no puedan reconquistarlos. ¡No te imaginas lo irritante que puede llegar a ser esta jugada!

- Captura la refinería justo cuando la cosechadora esté descargando el tiberio. Así, no sólo te quedas con el edificio, sino también con la cosechadora. Por lo general, deberías tener dos o tres cosechadoras por refinería.

- Pon atención en tus cosechadoras de tiberio, porque no suelen huir por sí solas del fuego enemigo. Te avisarán por radio si las atacan.

- Controla todas las faldas de las montañas y los desfiladeros. De vez en cuando se pueden hacer saltar por los aires para acceder a caminos secretos o atajos.

- *Tiberian Sun* ofrece tres grados de dificultad. Nosotros recomendamos el normal. Sólo los estrategas más experimentados se atreven a jugar directamente en el grado más difícil, en el cual el enemigo produce sus unidades más rápido y por menos dinero. Se recomienda, además, pasar por todas las misiones de ayuda.

Una visión terrible: los titanes de GDI abriéndose paso en el campo de batalla. ¡Ponte a cubierto!

Nod-Misión 4: Destrucción del templo enemigo

● Al otro lado del puente hay una base. Tómala. Asegura el puente del noreste con torretas de láser.
● Inspecciona la base del suroeste con la moto de asalto. Utiliza los APCs subterráneos para soltar a los ingenieros directamente en el interior de la base enemiga. Cuando esta base sea neutralizada, podrás refinar el tiberio con relativa tranquilidad.
● Destruye la base del noreste y la pirámide con una división bien numerosa de tanques.



Construyes tu base a cada lado del puente y luego la defiendes.



Gracias a los APCs subterráneos, podrás atacar donde más duele.

Nod-Misión 5 (SUR): Cegar al enemigo

● Construye el punto de partida de tu base. Luego, defiéndela hacia el oeste con varias torres de láser y tanques, porque el GDI siempre envía pequeños grupos de ataque desde esta dirección. Defiende también el pequeño trozo de playa, porque allí suelen llegar APCs de GDI con ingenieros a bordo.
● Prepara un buen grupo de tanques y llévalos al puente reconstruido en el este, sobre una meseta que hay detrás de la base GDI. Esquiva cualquier obstáculo y asegúrate una posición privilegiada para bombardear el radar que se encuentra más abajo.



Para alcanzar tu objetivo debes reparar el puente del este.



Desde la meseta más alta se puede apuntar al radar y destruirlo.

Nod-Misión 6: Eliminación

● Sal del punto de partida y dirígete al sur, donde podrás tomar una base del GDI.
● Reúne un grupo con varios ingenieros y soldados. A través del puente reparado, llegarás al margen inferior del mapa; atraviésalo hasta el tren bloqueado. Esquiva el obstáculo y el tren correrá hasta una torre de guardia cercana.
● Marcha ahora hasta la esquina superior izquierda del mapa, en la que encontrarás un antiguo templo. Entra en la base GDI que se encuentra al este y conquístala o destrúyela.



Una vez eliminado el obstáculo, el tren se precipita hacia la torre de guardia.



Tu ataque sorpresa pilla al GDI totalmente desprevenido.

Nod-Misión 7: Operación rescate

● Sigue los raíles del puente cercano. Dirígete hacia el noreste e intenta esquivar a las patrullas cuanto puedas, ¡ya habrá tiempo de luchar!
● En cuando hayas llegado al valle, tuerce hacia el este y manda al ingeniero al interior del ovni.
● El resto de las unidades marchan hacia el suroeste por debajo del puente en ruinas y subiendo la pendiente de la montaña en dirección sur. Allí debería haber llegado un tren: destruye el último vagón. El container que sale despedido recoge a tus soldados.



Envía a un valiente ingeniero al interior de la nave.



Del vagón destruido sale un container, que recoge a tus soldados.

Nod-Misión 8: Llevar a cabo el secuestro

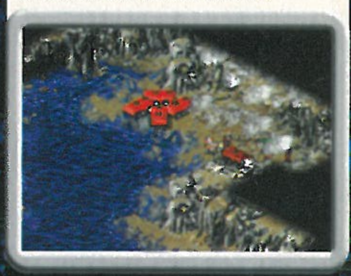
● Levanta un puesto de defensa en el punto de salida. Dos refinerías y varias cosechadoras te proporcionarán la estabilidad económica que necesitas. Aprovéchala para producir una docena de tanques de ocultación subterránea.
Es mejor que dejes el terreno sin explorar, ya que, de otro modo, los GDI se percatan de tu presencia y caen sobre ti.
● Repara el puente del norte y sigue la margen del mapa hacia el oeste. Conquista o destruye un pequeño campamento GDI, que verás en tu camino.
● Elimina ambas torres de guardia en la entrada del túnel más al oeste y espera allí a que llegue el tren con la mutante. Dale una fiesta sorpresa de bienvenida... ¡con fuego y destrucción!



Esta posición es la mejor para interceptar al tren.

Nod-Misión 9: Un lobo con piel de cordero

● Después del asalto al recinto de máquinas GDI, comienza a construir. El primer objetivo es un campamento de mutantes que se encuentra al este.
● Para el ataque a la base del norte, llena entre cuatro y cinco APCs anfibios con tropas y sigue el curso del río hasta el noroeste. Haz explotar la falda de la montaña y dirígete al norte.
La entrada trasera de la base mutante no está suficientemente defendida. Hazte enseguida con la estación y el cuartel y coloca torres de guardia cerca. Los mutantes opondrán poca resistencia. Después de la destrucción de un par de edificios, los habrás vencido.



Explosionando la ladera, tus APCs acceden al recinto de los mutantes.

Nod-Misión 10: Escoltar la carga de biotoxinas

● Sigue el camino que hemos dibujado en el mapa adjunto. Tu ingeniero tiene que reconstruir un puente que está destruido. Tu mejor arma aquí es el Comando Cyborg, capaz de enfrentarse a los enemigos más duros y borrarlos del mapa. Si le dañan, puedes regenerarlo poniéndolo en medio del campo de tiberio azul ②.
● Si has encontrado el transportador en la posición ③ al norte, deja que el Comando despeje de enemigos el camino hasta tu objetivo ④. ¡Cuidado con las lluvias de meteoritos! Finalmente, recupera ambos camiones.

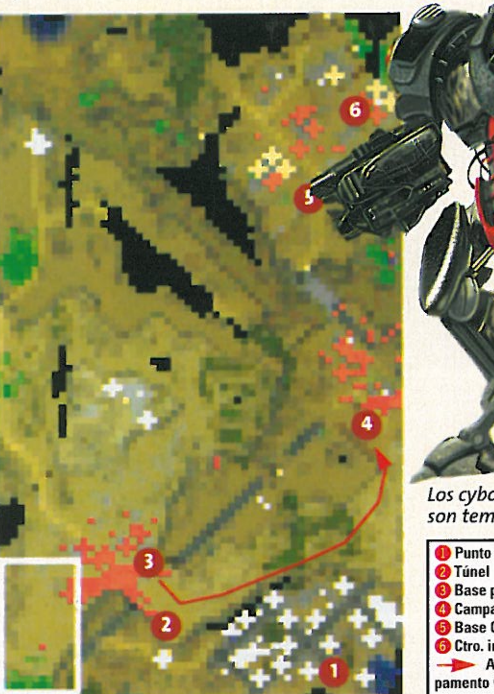


¡Por los pelos! A tu Comando casi le alcanzan los meteoritos.



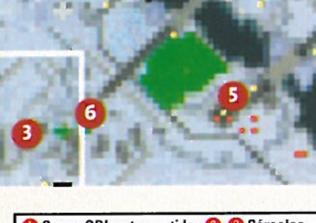
Nod-Misión 11: Destrucción de un centro de investigación GDI

● Cerca del punto de partida ① encontrarás a los mutantes, próximos al hospital. Dirigíos juntos hacia el oeste y defiende el túnel ②.
● Encima del túnel se encuentran algunos edificios, que has de tomar. Construye allí una base ③. Defiéndela con algunas unidades de artillería y torretas SAM.
● Sigue el camino señalado en el mapa con varias unidades de artillería, así como los APCs llenos de ingenieros. Llegarás a la entrada trasera de un campamento GDI ④. Tómalo.
● Una vez defendida la posición, la artillería forma un agujero en el muro de la base GDI ⑤ en el norte. Tus tropas avanzan y la base estará pronto bajo control.
● Ahora, el centro de investigación ⑥ ha de ser destruido. ¡Machácalo a placer!





Los cyborgs de Nod son temibles.



Nod-Misión 12: Muerte al enemigo

● Al defender el campamento GDI en el punto de partida ①, el poderoso Comando Cyborg te ofrece sus siempre apreciados servicios. Por contra, rechaza la idea de hacer una toma de posesión con ayuda de los ingenieros.
● La mujer que tienes que rescatar está retenida en una prisión ② en el noreste o en otro calabozo ③ en el suroeste. La localización exacta es aleatoria en cada caso.
● Envía a tus soldados del campamento en dirección este y sube a la meseta ④ al sureste del campo de tiberio. Desde allí, puedes atacar a una base GDI con ayuda del terrible Comando Cyborg. Puedes destrozar todos los edificios a discreción, pero respeta el recinto de maquinaria y la refinería, que has de tomar con unos ingenieros.
● Construye un cuartel y produce un sanitario. ¡El Cyborg y el sanitario forman un equipo invencible! Si no encuentras a la mujer en el noreste, envía a ambos con el APC al sur del transportador Orca ⑤. Allí accederán a la base GDI ⑥ a través del muro del este y se ponen manos a la obra. Una vez des con ella, se mete en el transportador y ¡listo!



Hay que atacar la base GDI del noreste desde la meseta.



Gracias a los sanitarios, ¡tu Comando Cyborg es ahora invencible!

① Camp. GDI y pto. partida ②, ③ Cárceles ④ meseta ⑤ Transport. Orca ⑥ Base GDI

Nod-Misión 13 (SUR): Refuerzos Nod

● Sigue el recorrido de la calle del noreste, toma la base Nod abandonada y destruye de paso la fuente de tiberio que se encuentra cerca de allí. Con defensas de láser y algunas piezas de artillería, la base debería estar suficientemente protegida. Comienza la producción de los misiles químicos.
● Dirígete ahora al campamento GDI al noroeste. Has de conquistarlo y después defenderlo con varias unidades de artillería. No olvides darles apoyo.
● El siguiente objetivo es la refinería enemiga, que no se encuentra lejos del campamento, en dirección suroeste.
Desde allí llegarás, atravesando una meseta, a la base principal GDI. Tu artillería te proporcionará un excelente apoyo para destruirla.
● Tu último objetivo es otro campamento GDI en el sureste.



Asalta el campamento GDI del noroeste: servirá de cabeza de puente.



Con los ataques de misiles puedes ejercer presión sobre el enemigo.

Nod-Misión 14: Destrucción del Prototipo Mammut Mk II

● Atraviesa con el espía el puente y marcha hacia el norte, donde el espía se tiene que colar a la central de mando. Finalmente, puedes ver la demostración de los nuevos prototipos Mammut en el terreno de pruebas GDI.
● Con los refuerzos recién llegados, hay que erigir dos bases, una a cada lado del puente. Con dos o tres lenguas del mal (tanques lanzallamas), rastrea el terreno al norte de la zona de pruebas, pues allí se encuentra escondido el Mammut. Utilizando entre tres y cuatro cazas Banshee, puedes despachar a estos peligrosos enemigos sin correr el menor riesgo.



El tanque Mammut no puede hacer nada contra tus Banshees.

Nod-Misión 15: Otro secuestro más

● Deja que todas las personas se suban a los vehículos transportadores y conduce por el margen al sur del mapa. Cerca de un edificio solitario hay una ladera de montaña que se puede hacer explotar. De esta forma puedes acceder sin dificultad a la base GDI a través de una entrada trasera. Espera allí la llegada equipo de inspección bajo el mando de tu víctima.
● En el momento en que entra en la base, tus soldados especiales atacan y quitan de en medio sin problemas al resto de los soldados enemigos dentro de aquélla. Finalmente, tus ingenieros toman todos los edificios.
● Mete a tu prisionero en un vehículo de transporte y llévalo al punto de partida. Al poco tiempo, aparecerá un APC subterráneo para llevarse al pájaro. ¡Misión cumplida!



Por la entrada trasera, sin protección, tus soldados acceden a la base GDI enemiga.

Nod-Misión 16: Transmisión de datos ilegal

● El viaje se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj a lo largo del borde del plano. Varias patrullas GDI, integradas por tres soldados cada una, rastrean el terreno, pero la mayoría de las veces podrás esquivarlas. Tendrás que hacer saltar varias laderas de montaña.
● Envía al espía a las tres centrales de comunicación para robar códigos. Al final, el espía ha de ser llevado al APC subterráneo en el sur.



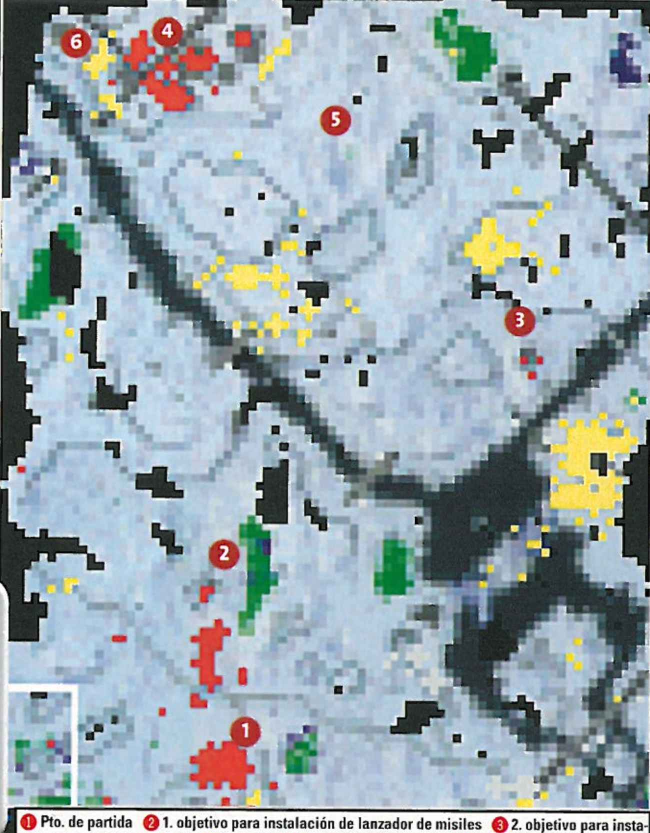
Si haces explotar muchas laderas, podrás llegar a todos los objetivos de esta misión.

Nod-Misión 17: Nuevo comienzo

● En el punto de partida ❶ se toman los edificios disponibles y se construye una base propia. Muy cerca de allí se encuentra el primer objetivo ❷ para construir la instalación de lanzamisiles. Dispones de una hora para cada instalación.
Protege la rampa de lanzamiento con, al menos, dos unidades de artillería y algunos soldados lanzacohetes. También deberías proteger la base con varias torretas de defensa, algunas de ellas del tipo SAM.
● El segundo objetivo ❸ lo tienes que proteger con artillería y soldados lanzacohetes. El pequeño puente que se encuentra cerca de allí debe ser destruido. Finalmente, recupera el camión de misiles. Muy cerca puedes encontrar un reparador móvil.
● Rastrea con las lenguas del mal la base GDI en ❹, y envía un APC con ingenieros a la base. Al mismo tiempo, asegura la zona en ❺ y entra finalmente en la base GDI.
● Si el camino está libre para el transportador, envíalo al objetivo ❻.
● Échate hacia atrás y celebra con Kane el comienzo de una nueva era: ¡un amanecer de sol tiberiano!



La instalación en ❸ se defiende con artillería y misiles.



❶ Pto. de partida ❷ 1. objetivo para instalación de lanzador de misiles ❸ 2. objetivo para instalación de lanzador misiles ❹ base GDI ❺ edificio para proteger ❻ 3. objetivo

Texto y mapas: Matthias Metzler

Ready 2 Rumble Boxing

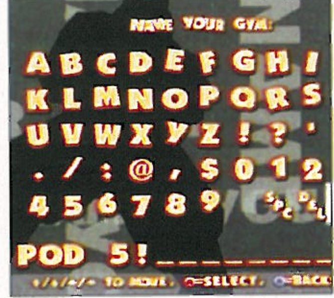
Boxeador categoría bronce
Introduce el código **RUMBLE POWER** como nombre para tu box-center en el modo *championship*. Ya puedes escoger todos los boxeadores de la categoría bronce. Además, se activa libremente a Kemo Claw en el modo *arcade*.

Boxeador categoría plata
Introduce el código **RUMBLE BUMBLE** como nombre para tu box-center en el modo *championship*. Ahora puedes escoger todos los boxeadores de la categoría plata. Bruce Blade se activa libremente en el modo *arcade*.

Boxeador categoría oro
Introduce el código **MOSMA!** como nombre para tu box-center en el modo *championship*. Puedes escoger cualquier boxeador de la categoría de oro. También se activa Nat Daddy en el modo *arcade*.

Boxeador categoría champ
Introduce el código **POD 5!** como nombre para tu box-center en el modo *championship*. Elige cualquier boxeador de la categoría champ. Además se activan todos los boxeadores, incluidos los temidos Damien Black en el modo *arcade*.

Trajes de boxeadores alternativos
En la elección de personaje pulsa Ⓧ+Ⓨ.



POD 5!*: este nombre es para tu box-center en el modo championship...*



Boris Knokimov: un ruso con un toque especial en sus puños.



... activa libremente a los más duros entre los duros: los champs. ¡Bestias pardas!



Con Nat Daddy y Damien Black (dcha.) en el ring, hasta el árbitro se aparta.



Ⓧ+Ⓨ: el cambio de uniformes en la elección de los personajes da más vistosidad al combate de los gemelos.

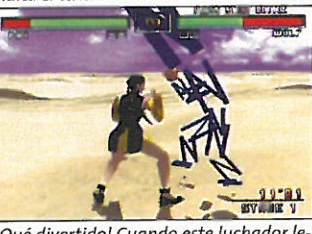
Virtua Fighter 3tb

Jugar con luchadores *Alphabet*
Comienza un nuevo juego en el **modo *normal*.** Lleva la caja de elección sobre Akira y pulsa START; dirígete luego a Lion y Pai (confirma siempre con START). Escoge el personaje que quieras con Ⓐ.

Enfrentarse a luchadores *Alphabet*
Comienza un nuevo juego en el **modo normal.** Lleva la caja de elección sobre Akira y pulsa START, dirígete luego a Lau y vuelve a confirmar la acción con START. Escoge a Pai, mantén pulsada START y pulsa Ⓧ.



Para ambos modos de juego Alphabet, comienza con Akira y después procede como indica el texto de arriba.



¡Qué divertido! Cuando este luchador legible recibe un golpe fuerte, se convierte en sopa... ¡de letras!

Pong

En la elección de zona, pulsa START para pausar el juego. Introduce uno de los códigos para activar la función de truco correspondiente. Vuelve a pulsar START para seguir hacia delante.

Cuidado, cuando los botones estén unidos con un '+' tienes que seguir estrictamente el orden. Introduce, por ejemplo, la siguiente combinación: L1+R1+L2, manteniendo pulsado L1 primero, pulsando luego el R1 y, finalmente, L2. Luego los sueltas todos y metes el siguiente.

Cheats

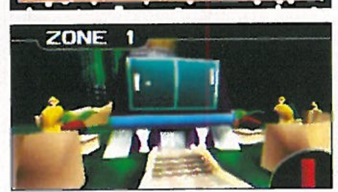
Conseguir todas las variaciones juego 1 en cada zona:
L1 R1 L1 R1

Conseguir todas las variaciones juego 2 en cada zona:
L2 R2 L2 R2

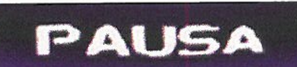
Conseguir todas las variaciones juego 3 en cada zona:
L1,
L1+R1,
L1+R1+L2,
L1+R1+L2+R2

Pong clásico en la zona 8:
L1+L2,
L1+L2+R1,
L1+L2+R2

Abrir todos los ocultos:
L1 R2 L1 R2
L1 R2 L1 R2



Pulsa START en la elección de zona...



... y en la pausa de juego, introduce los trucos. No hay sonido de confirmación.



Si metes el truco para el Pong clásico y vas a la zona 8, encontrarás...



... ¡un regalo para corazones nostálgicos!



Activando las variaciones en todas las zonas del juego 3...



... puedes acceder desde el principio a todas las modalidades de juego.

Tony Hawk's Skateboarding

Por desgracia, Activision cambió todos los cheats en el último momento: ¡aquí tienes los códigos de trucos correctos!

Introdúcelos en pausa y mantén pulsado el botón L1.

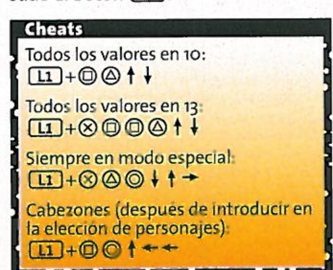
Cheats

Todos los valores en 10:
L1+□△↑↓

Todos los valores en 13:
L1+✕□□△↑↓

Siempre en modo especial:
L1+✕△○↓↑→

Cabezones (después de introducir en la elección de personajes):
L1+□○↑←←

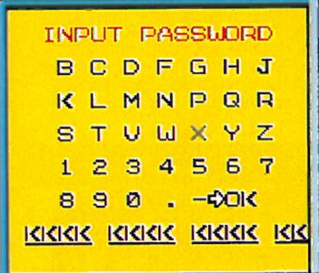


L1+□○↑←←: *no es fácil grindar cuando tienes este cabezón de melón.*

GAME BOY

Black Bass Lure Fishing

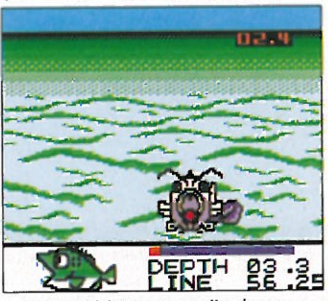




Introduce una ***K*** *por cada letra...*



... así puedes utilizar el codificador que quieras, de todos los que dispones...



... para participar en complicados enfrentamientos con los tozudos peces.

Trick Style



Brad era un surfista. Ahora es un monstruo del hoverboard.

Si pensabas que ya lo habías visto todo en deporte radical, 'Trick Style' te muestra lo que aún no ha visto nadie: ¡el skate del futuro!

Angel recibió una educación tradicional, ¡y mira cómo ha acabado!

Los circuitos tienen rutas alternativas, que les dan más interés (DC).

Las plataformas de velocidad activan el turbo-boost de tu tabla (DC).

En carrera vas a todo trapo, ¡y también puedes salir volando por los aires! (DC).

El velódromo ejerce las funciones de un menú y es el escenario de los retos (PC).

Zak se crió en los suburbios de Nueva York. Está colado por Angel.

¿Recuerdas la película *Regreso al futuro?* ¿Y la tabla de skate voladora *(hoverboard)* en la que se monta el protagonista? ¡Pues ahora vas a tener la ocasión de correr en una de esas con *Trick Style*!

Con ocho skaters disponibles, la competición te llevará por tres ciudades futuristas, con cinco circuitos cada una. **Todos están sembradas de rampas, magnorraíles, atajos, aros y plataformas de velocidad, que debes asegurarte de utilizar para ganar.** Es más fácil decirlo que hacerlo, ya que para coger un magnorraíl o alcanzar ciertos atajos, hay que usar trucos especiales. En la modalidad de *Retos del Guía* aprenderás nuevos trucos para mantenerte competitivo. Es este concepto de hacer trucos durante la carrera lo que de verdad hace al juego divertido y desafiante.

Hay tres tipos de corredor, pero los *matones* son los que cortan el bacalao: ¡es una ventaja brutal poder chocar sin miedo contra los rivales! También hemos notado que las carreras están amañadas: tus oponentes se adaptan a lo bien o mal que lo vayas haciendo, así que lo que cuenta de verdad son los checkpoints y el sprint en la recta final.

Salvo por la pobre modalidad de dos jugadores, *Trick Style* es muy entretenido una vez que le coges el tranquillo. Las rutas alternativas y los trucos de fantasía le dan mucha emoción al asunto. ¡Un buen juego de velocidad!

PC | PS | N64 | DC | E

Trick Style
Velocidad futurista para avanzados.

8.490 pts. | Criterion Studios | 1-2 jug.

• *Mín.:* Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 5 MB HD, Tarjeta 3D/4 MB. *Rec.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 200 MB HD, Voodoo 3.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

Física y control del hoverboard. Usar trucos para ganar. Dificultad progresiva.

Pocas pistas. Ambientación monótona. Poca variedad de power ups.

PC: Es un placer volar sobre estas tablas. Los amantes de la velocidad ya tienen otra *novia*. 7

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

• Compatible: VMS

DC: A falta de un *WipEout*, este *Trick Style* tendrá que servir, por el momento, para el papel. 7

Texto: Michael Stapf

Los personajes

País	Nombre	Edad	Tipo
Rusia	Kolonel Uri	38 años	Matón
Japón	Shin	Edad desconocida	Corredor
EE UU	Zak	16 años	Acróbata
Inglaterra	Angel	18 años	Corredor
Jamaica	Precious Rose	20 años	Matón
Australia	Brad	30 años	Corredor
Cuba	King	42 años	Acróbata
Francia	Mia	24 años	Acróbata
Alemania	Max	42 años	Matón

¿Te pedías siempre a los malos antes que los buenos cuando jugabas a policías y ladrones? 'GTA 2' hace realidad tu sueño de ser chico malo por unas horas... ¡sin que fastidies a nadie!



Nada es eterno: después de algunos accidentes, tu coche se reduce a cenizas (PC).

Operación limpieza de las calles con lanzamisiles... ¡Salvaje! (PC).

¡Madre mía, qué careto de porteros de discoteca tienen estos gorilas!

GTA 2

Encargo: atraco al banco

Conduce directamente al banco con el coche que tienes preparado (PC).

Cuando hayas acabado con los guardias, tu cómplice sale del edificio (PC).

Una pequeña maniobra te ayuda a quitarte a la policía de encima (PC).

Ya puedes llevar el dinero al cuartel general sin problemas (PC).

En el modo locura tendrás que cumplir las misiones con límite de tiempo (PS).

Una ciudad sin ley. En las calles reina el caos. Hay robos, atracos, atropellos y tiroteos. Éste es el escenario en el que inicias tu carrera como criminal, pero los comienzos siempre son duros. **Sólo cuando ganes el respeto de las bandas, te permitirán realizar encargos difíciles y, por tanto, bien pagados.** Y no todo son ventajas: cuando ganas el aprecio de una banda, pierdes el crédito de las demás.

Puedes elegir entre dirigirte a pie o robar un coche en el camino para ir más rápido hasta el cuartel general, donde aguarda la banda de criminales correspondiente: ¡una flecha te indicará el camino! Una vez en el nido de gangsters, te darán instrucciones telefónicas para el siguiente golpe. **Los trabajitos que llevarás a cabo van desde los sencillos encargos de mensajería hasta los más peligrosos, con explosivos.**

Si la policía detecta tu presencia, te resultará muy difícil quitártelos de encima. Dependiendo de lo alto que esté el *Wanted-Level,* se añadirán más y más polis a la persecución, y pueden hasta formar barreras que te cortarán el paso en las calles. La forma más sencilla, aunque también más cara, para desembarazarte de ellos, es cambiar el color de tu coche a cambio de dinero. También puedes esconderte en zonas tranquilas o en edificios. Si caes en las redes de la policía, no sólo habrás fracasado en tu misión: también habrás consumido tu vida.

La característica más sobresaliente de *GTA 2* es la interactividad: cientos de coches distintos pululan en el tráfico, su conducción varía según el modelo y su aspecto cambia según los daños sufridos. Los peatones recorren las calles mientras las bandas callejeras se enfrentan en cuanto una de ellas descubre a los rivales... ¡poniendo los pies en su territorio! En algunas esquinas te esperan extras para que puedas seguir defendiéndote de los ataques, entre ellos, armas de bonus como lanzamisiles, cócteles molotov y power-ups, por ejemplo, que regeneran tu energía vital o te vuelven invisible durante un rato.

El manejo es sencillo, y te permite meterte en la acción. También son estupendos los efectos de sonido: ¡atención a la música funky que suena en la radio! Pero los gráficos son demasiado sencillos y resultan algo anticuados. Sólo algunas explosiones hacen más atractiva visualmente la acción. Pero eso no afectará lo más mínimo en la diversión del juego. ¡Adelante, malote!

CONSEJOS

La prensa de coches

La prensa para coches que necesitarás en las primeras misiones tiene otra función muy práctica. Roba el coche que quieras y colócalo al final de la entrada del parking. La grúa levanta el coche hasta la prensa, lo machaca y luego el montón de chatarra pasa por la cinta transportadora. Dirígete a la derecha para trepar hasta la cinta transportadora, donde podrás recoger todas las armas extra y objetos de bonus que se desprendan de la chatarra. ¡A forrarte, chavalín!

PC | PS | N64 | DC | !

GTA 2

Juego de acción para avanzados y expertos

7.495/ 8.490 | DMA Design/Take 2 | 1 jugador

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 80 MB HD. *Rec.:* Pentium 200, 64 MB RAM, 100 MB HD, tarj. sonido, tarjeta D3D.

Sonido 7 | Diversión 8 | Rapidez 8

(+) Ambiente fascinante, divertidos encargos, banda sonora alucinante, muy motivante.

(−) Gráficos anticuados, no hay plano general, pequeños fallos de diseño.

PC y Playstation: ¡la ciudad sin ley! Una historia de gangsters llena de comicidad. 8

Si con 'Wip3out' no tuviste bastante y la cancelación de 'Star Wars: Racer' te dejó con la miel en los labios, aquí tienes un sustituto para proporcionarte las carreras futuristas que necesitas.

Los prototipos Tripod, de diseño extrañamente aerodinámico, son los bólidos del futuro.

Killer Loop



Una explosión confirma el impacto del misil. ¡No vayas a chocarte ahora!



Los triángulos brillantes de color rosa (izda.) simbolizan armas extra.



Los Tripods más anchos se diferencian en la velocidad, el manejo y el agarre.



Hawai desde abajo: las tuberías submarinas dejan poco espacio para girar.



Al sobrevolar las zonas verdes, ganarás un buen acelerón.

Con *WipEout*, las predicciones de cómo serán las carreras del futuro han quedado seriamente condicionadas al concepto de vehículos aerodeslizadores. *Killer Loop* demuestra ser un firme partidario de esta teoría.

No esperes encontrar nada especialmente original aquí: naves rápidas como el viento, armas efectivas y pistas vertiginosas que harían revolverse las tripas de los pilotos más endurecidos. En *Killer Loop* eliges entre tres escuderías, que te dan nuevas naves cuando triunfas en cada tipo de competición. Algo nada fácil de conseguir, porque los ocho rivales computerizados son muy veloces y hábiles. Los láseres recargables, las minas y los escudos no serán suficientes para darte la victoria: ¡te lo vas a tener que ganar a pulso!

Una vez que te acostumbras al difícil manejo de las naves Tripod, el juego mejora sensiblemente. Los gráficos son impecables, sin fallos apreciables, y la música trance contribuye a crear sensación de velocidad.

Por desgracia, la falta de originalidad se nota demasiado. Ya hemos jugado a muchos clones de *WipEout* como para que nos vengan ahora con otro, que apenas aporta novedades respecto al concepto original y que, encima, carece de modalidad de dos jugadores, lo cual es un pesado lastre para su jugabilidad. Aun así, *Killer Loop* es aprovechable para todos aquellos que ya tengan dominado el *WipEout* y quieran afrontar desafíos mayores.

INFO

Un debut de calidad

Hamburgo es el lugar de trabajo del ambicioso equipo de desarrolladores VCC/FEB. *Killer Loop* es su primer proyecto para la Playstation. Después de una larga búsqueda de representación para el juego, se llegó a un acuerdo con Crave Entertainment.

Killer Loop fue desarrollado y dado a conocer como próximo lanzamiento bajo el nombre de *Yarg!*. Tras dos años de trabajo, el equipo VCC/FEB decidió rebautizar la versión final por recomendación de su diseñador jefe, Florian Knappe. *Killer Loop 2* ya tendrá implantado el modo de dos jugadores, que se echa mucho en falta en el primero.



Los responsables: Peter Cukierski, Dirk Ohlerich, Thomas Mahlke, Florian Knappe.



Texto: Christian Henning



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Ubisoft lleva su carismático héroe a PC y N64 con un jump&run tridimensional para quitarse el sombrero... ¡y hasta el cuello y las piernas si hace falta!

Debajo del agua, te encontrarás monstruos espeluznantes (N64).

No tiene brazos ni piernas; aun así, Rayman es de lo más ágil.

¡Guau! ¡Viva el esquí acuático! La joven y entusiasta serpiente Sssssam hará de barquero para ti en el Pantano del Despertar (PC).

¡Increíbles! Los gráficos de la versión para PC harán que te sientas un auténtico dibujo animado.

Si tardas un rato en decidir hacia dónde dirigirte, Rayman se entretiene jugando al baloncesto... ¡con su propio cuerpo!

Los esbirros piratas del almirante Barbaguda tienen diferentes puntos débiles, pero una buena carga de dinamita suele ser infalible (PC).

Rayman, mira lo que han hecho los piratas con nuestro mundo: un lugar de espanto y dolor gobernado por el Mal, un infierno plagado por monstruos despiadados... ¡Los 1.000 lums de energía que forman el mundo se han despedazado! Querido amigo, estás en el Bucanero, la nave prisión de los piratas al mando del almirante Barbaguda. Te sientes débil, incapaz de luchar, pero no desesperes: Globox te dará un lum de plata de parte del hada Ly. ¿Preparado para la acción? Lo primero que harás será buscar a los diminutos: ellos te mostrarán la Sala de las Puertas, el lugar mágico desde el que acudirás a cualquier región del mundo. Tendrás que rescatar a tus amigos y encontrar las cuatro máscaras mágicas que le permitan despertar a Polokus, el espíritu del mundo. Murfy, la enciclopedia voladora, te dará sabios consejos cada vez que encuentres una piedra del pensamiento. Para abrirte paso de un mundo a otro, deberás recoger todos los lums amarillos (mirar la caja de info). Tus enemigos son los esbirros capitaneados por el almirante Barbaguda: además, su paso por el mundo ha dejado el planeta invadido de plagas: pirañas, arañas, orugas gigantes...

Rayman 2: the Great Escape **es más que una segunda parte: el entorno 3D, la jugabilidad, la resolución de los gráficos, así como el control del muñeco, son una auténtica gozada.** Cada nuevo mundo tiene mil opciones, pasajes ocultos, lums escondidos... Imposible explorar los veinte niveles en una primera vez: *Rayman 2* no es en absoluto un juego lineal. Obviamente, los gráficos alcanzan su mayor calidad en la versión para PC, pero aun así, los de la versión de N64 gozan, gracias al Expansion Pak, de gran definición. Lo mejor del juego es, sin lugar a dudas, su jugabilidad y su ritmo desenfrenado. ¡No pararás ni para buscarte el cuello!

INFO

Los lums son fragmentos de energía. Los hay de varios colores y cada uno cumple una función. Los lums rojos están llenos de energía vital y sirven para rellenar la barra vital; ¡fundamentales cuando estás muy perjudicado! Los lums morados te permiten avanzar colgados sobre ellos sin necesidad de tocar el suelo; los lums azules se encuentran bajo el agua y están llenos de aire ¡para que no te ahogues! Los lums verdes te permiten grabar el juego: si mueres, aparecerás en el lugar donde encontraste el último. Los lums plateados te otorgan poderes. Y por último, los más importantes son los lums amarillos, que son los mil fragmentos en que se dividió el núcleo primordial cuando los piratas lo hicieron estallar. Para abrirte paso de un mundo a otro, deberás recoger el número indicado.

PC | PS | N64 | DC | E

Rayman 2
jump&run para todas las edades

5.795/9.690 | Ubisoft | 1 jugador

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Rec.:* Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
9	8	9

(+) Niveles muy completos, variedad de enemigos, acción a tope, prota con carisma.

(−) Fallos en la traducción de PC, algunas misiones muy difíciles y frustrantes.

Un jump&run de PC y N64 fabuloso que pronto llegará a también a la PSX y a la DC. **9**



Watto te da la bienvenida ¡y luego te deja sólo para organizar el envío de droids!

Watto pretende saturar el mercado de Pit Droids con un envío masivo. Problema: ¡esos robots son estúpidos!

Para que te hagas una idea rápida, *SW Pit Droids* es una especie de *Lemmings* en 3D: los pequeños droids recorren la pantalla con estúpida determinación, sin importarles si se dirigen a un ventilador, si van a chocar contra un muro o si les espera una caída al vacío. Salen de manera ordenada y en fila india por varias máquinas expendedoras, y **tu labor es organizar el tráfico poniendo diferentes tipos de señales en el suelo, que guían sus pasos hasta las zonas de almacenamiento.** ¡Las señales son lo único que esos robóticos atontados saben identificar en su camino!

Buenas noticias para los torpes: ¡en este juego tienes que usar exclusivamente el cerebro! La destreza y la coordinación son innecesarias. Puedes hacer pausas a discreción y aprovecharlas para recolocar las señales, o utilizar un botón de retorno que guarda automáticamente a todos los droids en sus correspondientes máquinas expendedoras. ¡Ideal para cuando la catástrofe es inminente!

Los droids que sobreviven son enviados al siguiente nivel, que sólo es accesible (junto a su delirante animación de presentación) cuando se llena con un número mínimo de droids. ¡Pero ojo!, si te quedas sin droids, tendrás que visitar los niveles anteriores para mandar otro cargamento, ¡y no creas que va a ser fácil, los puzzles cambian con cada visita! Lo bueno de esto es que, aunque no seas capaz de salvarlos a todos, a base de insistir acabas cumpliendo la cuota y no te quedas atascado. Pero si te ves incapaz de conducir a ningún droid a buen puerto, no avanzarás nada. Así, el equilibrio entre frustración y progreso es perfecto.

SW Pit Droids es un muy buen juego dentro de su género, pero recuerda que ¡te tienen que gustar los puzzles!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Tenemos tres *Pit Droids* para PC, ¡deseando tener un dueño! ¿Te gustaría ser uno de ellos? Pues mándanos una postalita a SCREENFUN, ref.: Pit Droids, apdo. de Correos 14.124, Madrid 28080. ¡Mucha suerte!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Los mejores puzzles presentan un alto grado de complejidad. ¡Estrújate el cerebro!

Dirige a los droids para que pisen todos los iconos de llave para abrir las puertas.



Ciertas señales de tráfico y obstáculos afectan sólo a los droids de un color específico.



Aunque pases de fase, los escenarios no cambian demasiado. Es un poco monótono.

INFO

Lucas Arts

Desde 1982, Lucas Arts ha estado produciendo videojuegos de calidad, que no se limitan a inspirarse en las películas de Star Wars. En su haber tiene algunas de las mejores aventuras gráficas que pueden encontrarse para PC: las series de Monkey Island e Indiana Jones, El Día del Tentáculo, The Dig, Sam & Max Hit the Road, o la muy reciente Grim Fandango, por nombrar sólo a las más conocidas. Aparte de esto, la mayoría de los juegos de Lucas Arts han aprovechado el tirón de la ambientación Star Wars para atraer a sus aficionados a géneros muy dispares, que van desde los juegos de mesa (Monopoly Star Wars) a los 3D-shooters (Dark Forces) o simuladores de vuelo (X-Wing). Sus juegos de Playstation, Nintendo 64 y Game Boy suelen ser adaptaciones de títulos editados anteriormente en PC.

DEMOLITION RACER



¡Adelantar por la izquierda? ¡Creo que mejor le pasaré por encima!

¡Conduce como quieras! La Dirección General de Tráfico ya tiene un nuevo videojuego para añadir a su lista negra.

Los coches brincan como si fueran saltamontes. Y con razón, ¡hay puntos extra si aterrizas sobre alguien!

La ruta está plagada de rivales, y todos tienen el mismo objetivo: ¡destruir!

Tras una carrera de Demolition Racer, *el coche se puede quedar hecho una auténtica chatarra.*

En Last Man Standing *no valen las medias tintas: ¡si no destruyes a tus enemigos, acabarán contigo!*

Parece mentira, pero este coche aún funciona aun estando destrozado. ¡Otro golpe y se va al desguace!

Desde que el *Gran Turismo* arrasó en las listas de ventas, el género de la velocidad en Playstation no ha vuelto a ser el mismo. A los juegos se les exige cada vez mayor realismo, coches con licencia oficial y gráficos excepcionales. *Demolition Racer* no tiene nada de eso, pero gracias a su falta de complejos, consigue salvar lo más importante: la diversión, que en este caso consiste en ganar la carrera mientras embistes a otros coches y evitas que te destruyan.

En torno a esta idea tan simplona, los mejores valores que aporta este juego son gráficos rápidos (aunque poco detallados), constantes y brutales colisiones (aunque inverosímiles) y una banda sonora excepcional (si te gusta el hardcore industrial de Fear Factory, Tommy Tallarico y compañía). **Sacrificando el detalle gráfico, disfrutarás de una gran cantidad de coches en carrera (16), aun con dos jugadores a la vez.** El molesto efecto de redibujado está ahí, asomando su fea presencia con descaro, pero no llega a estorbar la conducción rápida y vertiginosa que el juego aspira a ofrecer. Los coches son muy sencillos de manejar y responden tan bien a tus ordenes que, a no ser que estés conduciendo un enorme y pesado furgón acorazado, no tendrás ningún problema en quemar la goma de los neumáticos y tomar las curvas con derrapes chirriantes. Y si pierdes el control y chocas contra un muro, ¡qué más da! Mientras el coche no reviente...

Una vez asumida su falta de pretensiones técnicas, donde *Demolition Racer* no acaba de convencer es en la cuestión de la longevidad. A pesar de los modos de juego alternativos *(Chicken, Chase, Suicide...)*, **la acción es básicamente siempre igual, y tampoco hay demasiados coches ni mucha variedad de circuitos para escoger.** No hay ítems que potencien tu coche de manera espectacular, ni objetivos alternativos, como encontrar rutas secretas u objetos escondidos.

Aun así, la competición consigue ser medianamente interesante. Intentar dar con el equilibrio justo entre causar daños y lograr cruzar la línea de meta sin ser destruido (y a ser posible, el primero) tiene su gracia. Sobre todo, si juegas en pequeñas dosis. Pero si te gusta tirarte largas horas con un juego y que te dure semanas, *Demolition Racer* no es la mejor elección.

PC | **PS** | N64 | SAT | I

Demolition Racer
Velocidad destructiva para principiantes

7.990 pts. | Pitbull Syndicate | 1-2 jug.

- Compatible: Memory Card, Dual Shock

Gráficos 6 | Sonido 8 | Jugabilidad 6

☺ Música y efectos sonoros. Gráficos muy rápidos. Muchos coches en liza.

☹ Gráficos poco elaborados. Le falta variedad y efectos especiales.

Un juego algo pobre en técnica, pero razonablemente divertido. ¡Dale caña a los rivales! 6

SPYRO THE DRAGON 2

Una superestrella entrañable: detrás de su imagen infantil, se esconde un valiente dragón que no para un minuto quieto.

Después del éxito de la primera parte, vuelve Spyro: todo un héroe para niños y... ¡adultos con corazón de Peter Pan!

Pequeño, simpático y muy fogoso: así es Spyro, el cachorro de dragón que asomó por primera vez a las pantallas de la consola hace un año y que ahora vuelve a visitarnos con fuegos renovados. **En *Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer*, te moverás por un entorno 3D con estética de dibujos animados:** muñecos coloridos, diamantes relucientes y un fondo de cuento de hadas.

El concepto del juego se ha repetido, pero mientras en la primera parte tu misión consistía casi únicamente en encontrar dragones de piedra, *Spyro 2* exige más de las pequeñas células grises de nuestro cerebro. Te mueves por unos mundos enormes y tienes que acudir en ayuda de los nativos de Altavar para obtener de ellos talismanes y bolas de cristal verde. Se han añadido nuevas facultades, como nadar, trepar o bucear (previo pago de 500 gemas), supercarga y ataques especiales. Las misiones resultan muy motivadoras y nada frustrantes: resolverás puzzles, defenderás a los nativos del ataque de dinosaurios hambrientos y participarás en diversas competiciones.

***Spyro 2* es un juego simpático para niños y, ¿por qué no?, para los no tan niños** que disfruten recordando los cuentos de hadas y dragones. Además, el juego tiene un montón de pasadizos secretos y lugares ocultos, especialmente ideados para motivar al jugador experto, mientras que el principiante puede pasar el juego sin necesidad de enfrentarse a los peores retos. En definitiva, un juego para todos. ¡Bienvenido, Spyro!



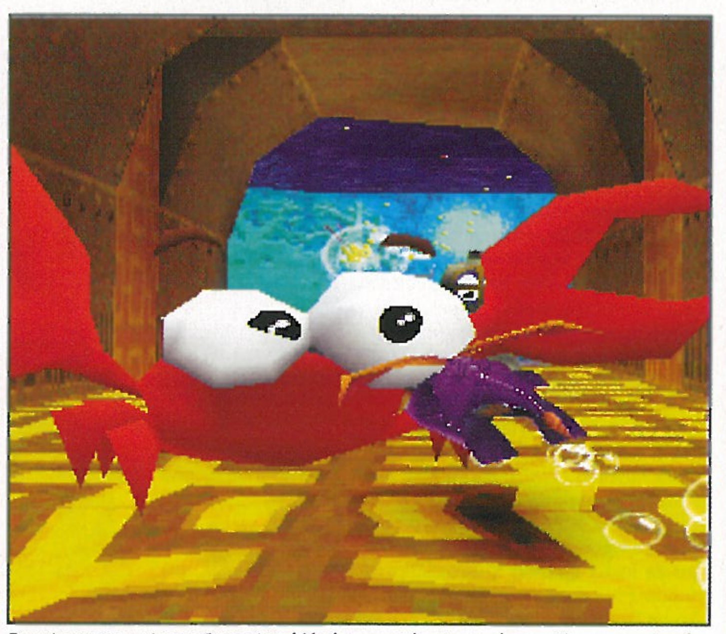
Elora da consejos a Spyro y le acompaña en la entrada a nuevos mundos.



Preparar tortugas al horno es otra de tus innumerables misiones.



Para poder conseguir una de las 40 bolas, Spyro seguirá los pasos del agente Cero.



En esta nueva entrega, Spyro también bucea: ¡y hasta en el agua tiene enemigos!



Cuando hayas acabado Spyro 2, obtendrás una súper llama.



Texto: Christian Henning



ShaoLin

Toda la mágica ambientación de las películas de artes marciales dentro de tu Playstation. ¡Ki-yaah!

¡Garras del tigre! Cuanto más exótico, mejor.

No hay duda: con esa coleta y llevando armadura, ¡sólo puede ser el malo de la peli!

El ángulo de la cámara no siempre te permite apreciar toda la belleza y estilo de los golpes.

Cuando se trata de exhibiciones, los trillizos kun-fu son los mejores.

¿Por qué será que las chicas pegan siempre las mejores patadas?

Un enemigo sale volando tras recibir una coz. ¡Hay que vigilar en todas las direcciones!

Normalmente, en los juegos de lucha, los contendientes pertenecen a una variada y pintoresca selección de artistas marciales: boxeadores, militares, ninjas, catchers, luchadores de sumo... Y aquí es donde empiezan las diferencias de *ShaoLin*: el reparto es el típico que podrías encontrar en una peli de chinos saltimbanquis, de esas que ponen a veces en la tele a las tantas de la madrugada. ¿Y qué mejor modo de capturar el espíritu dinámico y multitudinario de las escenas de combate de esas películas que permitir a cuatro jugadores combatir simultáneamente? ¡Las patadas y los puñetazos vuelan a mogollón por todas partes! ¡Sí!

Además de la modalidad de multiplayer, en *ShaoLin* hay un juego de aventura con ciertos elementos de rol. En él, recorres ciudades de la China milenaria hablando con la gente, peleando y ganando experiencia. Poco a poco, tus habilidades van mejorando: más resistencia, nuevos golpes, mayor rapidez... Empiezas como pequeño saltamontes y acabas como Gran Maestro de tu escuela de artes marciales.

A propósito de escuelas, hay seis tipos: desde la escuela del Jeet Kune Do (¡la que fundó Bruce Lee!) hasta el exótico estilo ShaoLin. Cuando juegas en la modalidad de multiplayer, **además de elegir personaje, también tienes que escoger el tipo de lucha que vas a utilizar.** En el fondo, es una idea que se inspira en las películas: en una ves como el héroe es un experto del kung-fu de las Ocho Extremidades, y en otra, te encuentras al mismo actor practicando boxeo borracho. ¡Lo raro es que no se le haya ocurrido a nadie hacer esto antes en un videojuego de lucha!

Para rematar la estupenda labor de ambientación, hay un buen número de melodías de clara inspiración oriental, y los golpes se acompañan de convenientes y agresivos gritos.

Ahí se acaban las virtudes de *ShaoLin*. Está lleno de simpáticos guiños a los fans de las pelis de kung-fu, pero si lo miras objetivamente, como juego de lucha es más bien patatero. **Aunque las técnicas son elegantes y los movimientos están bien animados, el control y el sistema de lucha adolecen de poca depuración.** Lo del combate a cuatro no funciona demasiado bien, y al final ganan los que hayan conseguido mantenerse más al margen. La superbatalla de ocho mokujins (con cuatro de ellos controlados por la máquina) es aún peor: un caos horrible del que no sacas nada en claro hasta que no quedan dos o tres oponentes. Y lo de la aventura suena bien, pero a efectos prácticos es bastante lenta y muy aburrida.

PC | **PS** | N64 | DC | I

ShaoLin

Lucha kung-fu multitudinaria para avanzados

8.990 ptas. | Proein | 1-4 jug.

- Compatible: Dual Shock, Memory Card

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 4

☺ El diseño de personajes. Los movimientos de inspiración kung-fu.

☹ El sistema de combate. La aventura. Tiempos de carga largos y frecuentes.

Una joya para los fans del kung-fu, pero como juego no cumple las expectativas. 6



WU-TANG SHAOLIN STYLE

Con esa cara de pocos amigos, los componentes del grupo Wu-Tang Clan vienen dispuestos a todo.

¡Y todavía dicen que la música amansa a las fieras!

¿Dónde vas sin anillos? ¿Y esos zapatitos? Estos chuletas están dispuestos a marcarse un rap en cuanto te das la vuelta.

Esta vez, los personajes femeninos no hacen gala de una mayor sensibilidad ni de un arte más fino a la hora de machacar al contrario.

Como puedes ver, no te engañamos: sangre, brutalidad y finales bestiales son la base del juego. ¿Crees que va esto contigo?

Casi todos los personajes tienen un aire de lo más siniestro.

A veces te tocará combatir con dos y tres elementos a la vez. ¡Cúbrete por todos los lados!

¡Qué pedazo de bestiajo! Claro, qué se puede esperar de un tío que va con un mazo por la vida...

Los raperos del grupo Wu-Tang Clan protagonizan el juego.

Como no tenían suficiente con la polémica creada por las letras de sus canciones, los innumerables juicios por tenencia de armas, peleas y drogas, y las respectivas temporadas entre rejas, los raperos Wu-Tang Clan echan más leña al fuego con *Wu-Tang: Shaolin Style*. Un violento y sangriento videojuego que (quizá) es lo que esperaban muchos, y que seguro se convertirá en la pesadilla de padres y educadores. Claro que ¡a ver quién es el listo que se atreve a decirle algo a estos raperos!

Nueva York es el escenario donde comienza la acción: Mon-Yu (se supone que es el malo, pero al lado de estos angelitos... ¡quién sabe!) quiere que sus esbirros aprendan las técnicas secretas del maestro del Wu-Tang. Gracias a ellas, podrán dominar el mundo, pero la cosa no va a ser tan fácil porque el Maestro es mucho Maestro, y además, no esta sólo... Aun así consiguen raptarlo, pero ahí estas tú, gran discípulo, para rescatarle. ¿Y cómo? Pues con peleas, peleas y después peleas, y la verdad... poco más. Eso sí, las escenas intermedias son de lo más chulo y de lo más sangriento, con un malo malísimo dispuesto a someter a las peores torturas al Maestro con tal de desvelar sus secretos. Y ahí está la clave del juego: sangre, violencia y escenas escabrosas. No en vano, ***Wu-Tang: Shaolin Style* es el pariente lejano de un juego que no llegó a ver la luz: *Thrill Kill*, cancelado por su alto grado de violencia**. Activision se ha basado en aquel juego (que iba directo al éxito) y ha creado otro de lo más escabroso. Al principio, tienes la opción de quitar la sangre y los *fatalities* (bastante turbadores), así que, si no eres muy sanguinario, tal vez puedes sacar jugo a otros aspectos del juego.

Los combates no están mal, y además del modo *historia*, puedes echarte unas partidolas en multijugador con hasta tres amigos, y poneros cada uno en el papel de uno de los nueve raperos, o buscando los diez personajes secretos que esconde el juego. Tendrás ocasión de utilizar armas (espadas, nunchacos, cadenas...), técnicas y combos, que es lo suyo, tratándose de un juego de lucha. ¿Recomendable o no? Pues la respuesta está en tu estómago (y en tu edad: éste no es un juego apto para todas las edades): **si buscas la lucha limpia y combates bonitos, no le encontrarás tantos atractivos al juego como a un *Tekken* o a un *Street Fighter*.** Pero, como gustos hay para todos, aquí tienes un juego oscuro, con el atractivo de la banda sonora y los protagonistas raperos, por lo demás, escabroso y, por momentos, desagradable.

INFO
¿Quiénes son Wu-Tang Clan?

Wu-Tang Clan es un grupo de raperos americanos compuesto por The RZA, Method Man, U-God, Inspectah Deck, Raekwon, Ghostface Killer, Ol' Dirty Bastard, GZA y Masta Killa. Hasta el momento han editado dos CDs: *Enter The Wu-Tang* y *Wu-Tang Forever*. Además, existen numerosos proyectos en solitario de cada componente del clan. El nombre de la formación tiene raíces históricas: **Wu-Tang** es un antiguo estilo de lucha de espadas, las letras son las iniciales de **W**isdom (sabiduría), **U**niverso, **T**ruth (verdad), **A**lá, **N**ación y **G**od (Dios).

PC | **PS** | N64 | DC | I

Wu-Tang: Shaolin Style
Juego de lucha para avanzados.

8.490 pts. | Activision | 1-4 jug.

- Compatible: VMS, Vibration Pack

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Las tácticas de combate, los protagonistas, las escenas intermedias.

Demasiado escabroso, mucha sangre y poca técnica, escenas desagradables.

Violencia gratuita que no siempre viene a cuento. Apto para los fans de lo escabroso. 7



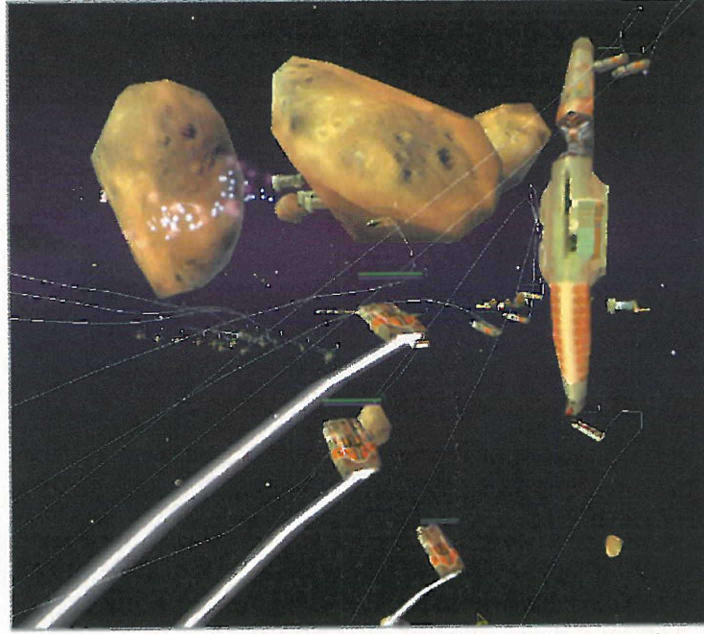
La estrategia en tiempo real acaba de dar un paso adelante: se llama 'Homeworld', es en 3D y promete ser el juego más fascinante de la temporada.

Deleite visual: el caza Interceptor ante la nave nodriza de los kushan.

HOMEWORLD

En *Homeworld* vivirás una épica historia de ciencia-ficción: conducir una titánica flota de naves en un éxodo a través del espacio hasta llegar a la tierra prometida, el planeta madre de tu civilización.

Homeworld rebosa originalidad, un valor que últimamente escasea en el mundo del videojuego. Aunque su planteamiento inicial es el típico del género, la manera de desarrollarlo es muy diferente de otros juegos estilo *Starcraft*: **aquí todo se hace en el espacio, así que te vas a mover en un entorno completamente 3D.** Los recursos se extraen de meteoritos errantes y grandes concentraciones de gas. Dispones de una nave nodriza en la que llevas a cabo la construcción de máquinas extractoras y módulos, investigación de nuevas tecnologías y, por supuesto, ¡producción de naves de guerra! Usando desde pequeños cazas hasta imponentes destructores, vas a tener que batallar en tu viaje contra piratas espaciales y malvadas inteligencias alienígenas que pretenden esclavizarte. **Lo que fabriques en un escenario se conserva para el siguiente.** Esto tiene ventajas (la historia es más envolvente y se añaden elementos estratégicos) e inconvenientes (hay que explotar todos los recursos y, si ganas sufriendo demasiadas bajas, tienes que volver a empezar). Quince misiones, dos razas para elegir (taiidan y kushan) y estrategia de alto nivel. ¡Ah!, y no te asustes por tener que luchar en 3D: el sistema de cámaras es muy sencillo de manejar y la interfaz del juego es estupenda. ¡El Universo está en tus manos!



Misiones variadas: aquí has de proteger a tu nave del impacto de los asteroides.



Un súper destructor desprotegido puede ser exterminado por las ágiles fragatas.



Gráficos y efectos de luz de lujo: las batallas son un espectáculo grandioso.

INFO

Diccionario espacial

La investigación determina las naves que puedes construir para tu flota. En combate, dispones de un sistema de formaciones y tácticas de ataque. Pon a tus cazas en formación cerrada y táctica agresiva contra un destructor... ¡y serán historia!



La ventaja de los cinco **cazas** distintos es su manejabilidad y rapidez.



Las **corbetas** no son grandes ni rápidas, pero se defienden bien de los cazas.



Las **fragatas** medianas son muy efectivas contra naves voluminosas.



Los **destructores** son caros y lentos, pero tienen una gran potencia de fuego.



El **transportador** es casi una mininave nodriza. Sirven para construir y reparar.



Los motores de los cazas en movimiento dibujan elegantes trazos en el vacío.



Texto: Knut Gollert

Toy ★Commander★

Los amigos a los que vences se pasan a luchar en tu bando.

¿Qué pasaría si un día llegaras a casa y descubrieras que tus juguetes favoritos se han amotinado?

Bien atrincherados detrás del paquete de cereales y de gomas de borrar, los desertores, el oso Hugolin (¡maldito traidor!) y sus hombres mutantes, arrebatan al pequeño Guthy el dominio sobre su reino de juguetes. Sólo le queda una alternativa: iniciar la reconquista y volver a hacerse con el control de toda la casa, habitación por habitación, a través de 50 misiones.

Los distintos encargos se diferencian mucho unos de otros. **Tendrás estrategia, shooters, carreras, batallas aéreas, pruebas de habilidad...** Tu primera misión, por ejemplo, consiste en hacerte con un helicóptero y lanzar dos terrones de azúcar a una taza. Las carreras de coches son al estilo *Micromachines*, y para las misiones estratégicas contarás con una flota de 35 vehículos con los que rastrear el terreno y transportar soldaditos de juguete, que saltarán en paracaídas colocándose en zonas estratégicas para llevar luego a cabo un ataque sobre los soldados enemigos. Casi ninguna misión tiene límite de duración, pero si consigues hacerla en menos tiempo del establecido, el jefe de cada habitación se unirá a tu bando en la batalla final contra el oso Hugolin... ¡A por el traidor!

***Toy Commander* no es una simple simulación: es muchos juegos, ¡y géneros!, reunidos en uno.** La recreación de la casa es fantástica (muchos elementos son interactivos, podrás mover los objetos decorativos, encender y apagar la luz, abrir los grifos, ¡hasta enchufar los electrodomésticos!), lo cual, unido al argumento y al sencillo manejo, le otorga una jugabilidad muy alta. En definitiva, un juego para todas las edades y los fans de cualquier género.



Para defender a los habitantes de la cabaña del fuego, tienes que cargar el avión con agua y acabar con las llamas desde el aire. ¡Date prisa, bombero!



Acaba con el conejo gigante antes de que él destruya toda la ciudad.



La batalla se desarrolla en ocho áreas, con dos o tres habitaciones en cada una.





En el modo multijugador, podrás jugar a deathmatch o a capturar la bandera.

MISIÓN DE EJEMPLO: FORTALEZA, TRAMPAS



Tres científicos están presos en el castillo. Lanza, antes de nada, tus misiles...



... y después, utiliza el tanque para quitarte de en medio a las tropas terrestres.



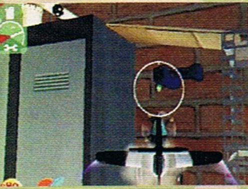
Ahora, conduce el autobús hasta la cabina del funicular y colócalo en un sitio seguro.



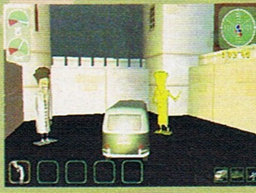
Desde fuera, el tanque apunta con precisión y dispara al interruptor (en el círculo)...



... que pone en marcha la cuerda del funicular para que el autobús llegue a la estantería.



Coge de nuevo el avión para eliminar todos los obstáculos del camino. ¡Paso libre!



Con el autobús, te cuelas entre los bombeadores para recoger a los científicos...



... y llevarlos rápidamente a su laboratorio, el hangar 51. ¡Misión cumplida!



PC | PS | N64 | DC | I

Toy Commander
Juego de acción para todos.

8.990 pts.	NoCliché/Sega	1-4 jug.

• Compatible: VMS, Vibration Pack

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 9

Gráficos impolutos, diseño de juego variado, control sencillo, varios géneros.

Algunas misiones muy difíciles, especialmente las que tienen límite de tiempo.

Mezcla de géneros trepidante con muchas y variadas misiones. ¡No es un juego de niños! 9

Texto: Andreas von Lepel

TARZAN™



Usa al rinoceronte como trampolín para alcanzar esas monedas. ¡Que no te embista!



Una fase difícil y emocionante: la estampida. Evita los obstáculos y recoge monedas.



Hacer surf por la selva es rápido, fluido y muy divertido. ¡Ojo con las ramas bajas!



Nuestro héroe posa junto a sus mejores amigos para la galería.

El tigre de la película tiene una breve intervención en el juego. Deberás combatirlo, armado con una lanza,una vez que Tarzán se haya hecho adulto.

Justo a tiempo para el estreno de *Tarzán* llega a tu Playstation el ultimísimo juego de Disney. Se trata de otro de los típicos jump&run de la compañía, cuya filosofía para hacer películas se traslada a sus videojuegos: bonito, colorido y con pocas innovaciones con respecto al anterior título.

Es un juego dirigido a niños, no muy largo, con algunos saltos bastante complicados en las últimas fases. Gráficamente es muy cuco: la acción es en 2D, pero la cámara rota alrededor del personaje y la jungla por la que se desplaza tiene mucha sensación de profundidad.

Rebosa de vida salvaje: monos, rinocerontes y cacatúas se pasean por la pantalla con una naturalidad muy creíble.

Aparte del 'saltar-arrojar frutos' habitual, en algunos pasajes, Tarzán se pone a hacer surf por las ramas. El efecto está muy logrado, al estilo *Sonic*, y es muy divertido esquivar los obstáculos mientras te inclinas para recoger monedas a uno u otro lado. También hay algunas fases pintorescas que rompen la monotonía. En concreto, la de la estampida de elefantes es una pasada. Como además hay veces que manejas a Turk y a Jane, el resultado es de lo más entretenido y variado.

PC | PS | N64 | GBC | E

Tarzán

Jump&run de película para principiantes.

7.990 pts.	Disney	1 jugador

- Dual Shock. Memory Card.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	7	6

☺ Las secuencias cinemáticas de la película. La ágil movilidad de Tarzán.

☹ La aburrida y obsoleta idea de lanzar frutitas. Algunos saltos difíciles.

Sencillo y agradable de jugar. Es poco innovador, pero a los niños les va a encantar.

6

RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN



Si es tan sexy como dice, ¡que nos explique por qué va rescatando a tíos en calzoncillos!



Zan tiene que cruzar al otro lado en un tiempo límite, eludiendo los láseres móviles.



Los movimientos especiales de Zan consumen energía de una barra especial azul.



Zan puede acumular tres momentos heroicos para utilizar cuando le parezca: su espada crece desmesuradamente y aumenta de velocidad. ¡Se hace casi invencible!



Desde el salvaje Oeste, llega un nuevo súper héroe: rápido con la pistola y letal con la espada.

Johnny era el típico vaquero paleto hasta que una mala experiencia lo empujó al camino de la espada. Ahora es Zan, el samurai pistolero: ¡un héroe súper ultra sexy!

Con un protagonista tan inusual, es normal que el juego haya salido así de rarito: Zan (antes Johnny) tiene un variado repertorio de golpes y movimientos especiales. Deberás usarlos todos para superar las diferentes pruebas de destreza que te propone el juego. También hay algunos combates en los que hay que memorizar el patrón de ataque de los enemigos para defenderse adecuadamente.

Rising Zan es un juego pobre en muchos sentidos, pero no lo es en imaginación e ingenio. Incluso tiene algunos detallitos de humor que de un tiempo a esta parte escasean bastante en los videojuegos. **Aunque rezuma cutrería por todas partes, uno acaba por picarse con los desafíos que plantea.** El hilo argumental no es más que una excusa para llevarte de una fase a otra, pero es distraído y ambienta con corrección. Y aún más: la música y efectos sonoros no están nada mal. Pese a estos méritos, que no son pocos, lo más probable es que *Rising Zan* sea rápidamente olvidado.

PC | PS | N64 | DC | E

Rising Zan

Destreza y violencia para avanzados.

7.490 pts.	UEP Systems	1 jugador

- Dual Shock, Memory Card

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
5	8	6

☺ El humor. La originalidad del protagonista. Pruebas variadas. Detallitos sangrientos.

☹ Técnicamente deficiente y desfasado. No hay modos de juegos alternativos.

¿Samurai pistolero? Como broma no está mal, pero las 7.490 pelas no son cosa de risa.

6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Championship Motocross



¡Menudo pedazo de salto! Los auténticos moteros consiguen hacer verdaderas virguerías encima de una moto. ¿Qué se verá desde las alturas?

Practica el motocross con tu consola. Elige tu cilindrada (125, 250 ó 500 c.c.) y en qué circuito te molaría correr, porque los hay para todos los gustos: playeros, de montaña, pistas cerradas o hierba. Puedes competir contra un amigo o, si juegas con la máquina, contra cinco pilotos. Después de elegir categoría y circuito, haz lo propio con la moto: tipo de ruedas, frenos, suspensión... Y recuerda que no sólo se trata de ser el más rápido: también cuentan las acrobacias, porque al final tendrás estadísticas con el salto más alto, el más largo... ¡Intenta superar tus récords sin dejar de llegar el primero!



Nascar 2000

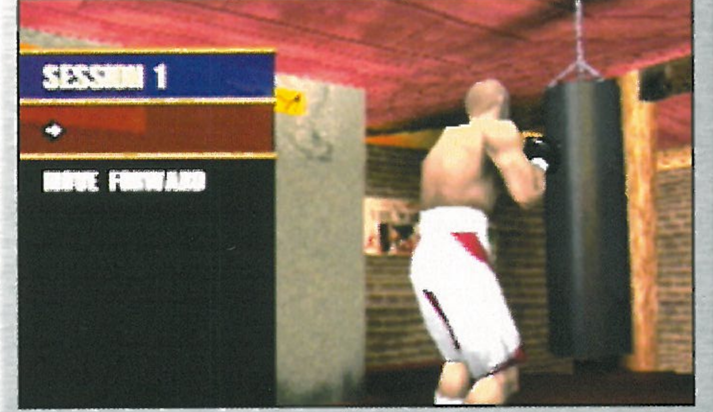


Carretera y manta: en las carreras de Nascar, precisarás tener mucha paciencia y un gran control de la conducción si quieres pasar a tus contrincantes.

Conduces tu coche de carreras en las modalidades de carrera rápida o carrera simple por circuitos de Atlanta, California, Miami, Las Vegas, Phoenix, Texas, Arkansas, Dakota, Seattle... y así hasta más de 20 circuitos. Puedes competir contra la máquina o tres jugadores más. Eliges a tu corredor entre quince famosos pilotos o creas el tuyo propio y las condiciones de tu coche: desde suspensión, ruedas, frenos, hasta cambio automático o manual. En un momento dado, si tu coche lleva muchos daños, te paras en los boxes. En resumen, un típico juego de carreras Nascar para aficionados al género.



Knockout Kings 2000



En el modo carrera partes de la nada: al principio sólo podrás comprar unas pesas y un saco para practicar golpes maestros, pero si te lo montas bien, ¡llegarás lejos!

Electronics Arts vuelve a llevarse la palma en el deporte del boxeo: *Knockout Kings 2000* es la mejor simulación hasta la fecha. Hay varios modos de juego: *entrenamiento, multijugador, competición* y un estupendo modo *carrera* en el que deberás entrenar desde el principio a tu jugador, llenando su gimnasio de aparatos, a medida que vaya ganando trofeos. Como siempre, cuentan con las licencias de los mejores boxeadores y los cuadriláteros más famosos. Los gráficos, los efectos sonoros y el control del juego han sido sensiblemente mejorados respecto al anterior. ¡Un buen derechazo!



Tokyo Highway Challenge



Te aproximas a la curva a 150 km/h y pisas el freno, ¡pero no es suficiente! Tratas de girar... ¡y el coche se te va! ¡Oh, no, vas directo contra la pared!, vas a... ¿rebotar?

Este juego de velocidad tiene, créetelo, ¡una pista! para elegir. Sólo puedes variar la dirección en la que quieres recorrerla. Además del tráfico urbano, no muy denso, hay ciertos coches a los que puedes desafiar poniéndoles las largas, y la victoria será para el que logre mantener la delantera durante más tiempo. Mas que un coche, parece que estés manejando una barcaza, y lo peor que puede pasarte en una colisión es que salgas rebotado, como si la carrocería fuese de goma. Hay una opción para dos jugadores, pero hay que ser muy cruel para *infligirle* este juego a un amigo.




La vista alternativa tiene un efecto más 3D.

PC | PS | N64 | DC | E

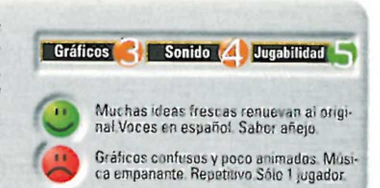
Centipede

Shoot'em up para principiantes

8.990 ptas. | Hasbro | 1 jugador

El entrañable *Centipede* ha pasado por uno de esos lavados de cara que tan de moda están últimamente. Básicamente, consiste en abatir, oleada tras oleada, a insectos gigantes, capitaneados por un ciempiés. Al concepto de juego original le han añadido un modo historia, hombrecillos para rescatar y casas para proteger. Algún que otro power up para tu nave y mayor variedad de insectos son las principales aportaciones al clásico.

El juego se hace rápidamente repetitivo, pero, ¿acaso no lo era el original? Es entretenido si te apasiona este género y tiene cierta gracia. Pero comparado con los shoot'em ups actuales, no tiene mucho que decir. Incluye el arcade original.


Gráficos 3 Sonido 4 Jugabilidad 5

Muchas ideas frescas renuevan al original. Voces en español. Sabor añejo.

Gráficos confusos y poco animados. Música empanante. Repetitivo. Sólo 1 jugador.

Un juego clásico actualizado. ¿Hasta qué punto merece la pena profanar así a los muertos?


4


No hay nada como un supermercado vacío.

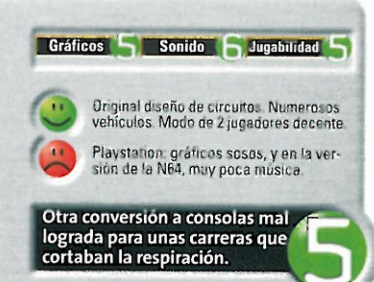

PC | PS | N64 | DC | E

Re-Volt

Velocidad para principiantes y avanzados

7.990-9.900 | Acclaim Studios | 1-2 jug.

En el SCREENFUN 5/99 analizábamos una versión de PC cuya jugabilidad y técnica eran muy satisfactorias. Sin embargo, la variante para las dos consolas horroriza desde el primer vistazo. Los gráficos son penosos, muy por debajo de las posibilidades de ambos sistemas: pocas texturas, ausencia de juegos ópticos, casi ningún objeto en el margen de la pista o una mal disimulada niebla pocos metros más adelante le dan un aspecto pobre. Por si eso fuera poco, el control ha empeorado significativamente, tanto en modo analógico como digital. Lo único aprovechable que aportan estas conversiones es el modo de dos jugadores con pantalla dividida, pero es que si llega a faltar eso...


Gráficos 5 Sonido 6 Jugabilidad 5

Original diseño de circuitos. Numerosos vehículos. Modo de 2 jugadores decente.

Playstation: gráficos sosos, y en la versión de la N64, muy poca música.

Otra conversión a consolas mal lograda para unas carreras que cortaban la respiración.

5


Un cartel te advierte de la próxima curva.


PC | PS | N64 | DC | I/E

Sega Rally 2

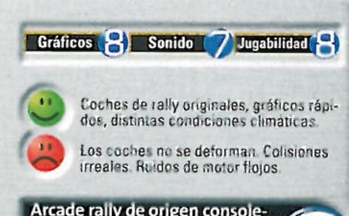
Velocidad para principiantes y avanzados

2.895 ptas. | Dinamic | 1-4 jug. (red)

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, 650 MB HD, tarjeta D3D, tarjeta de sonido.

Originalmente programado para Dreamcast (ver SCREENFUN 5/99),esta conversión para PC se ha puesto en escena correctamente. No hay bancos de niebla que turben la vista, pero los gráficos de fondo resultan un poco pixelados. De un PC se espera un poquito más.

Puedes demostrar tus habilidades en 17 pistas con uno de los 19 coches originales del mundial. La lluvia y la nieve te lo pondrán difícil. Las carreras no son excepcionalmente realistas, pero sí divertidas, especialmente en el modo arcade. Y si un juego divierte, ya ha cumplido su misión.


Gráficos 8 Sonido 7 Jugabilidad 8

Coches de rally originales, gráficos rápidos, distintas condiciones climáticas.

Los coches no se deforman. Colisiones irreales. Ruidos de motor flojos.

Arcade rally de origen consolero. Una refrescante alternativa al ultrarrealismo imperante.


8


Un cartel te advierte de la próxima curva.

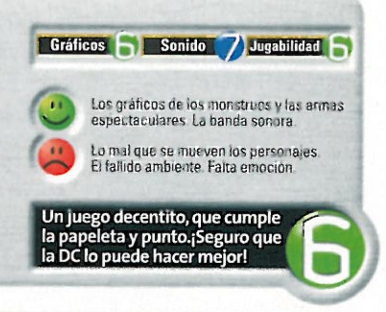
PC | PS | N64 | DC | I

Blue Stinger

Aventura y shooter para principiantes y avanzados

9.990 ptas. | Activision/Proein | 1-4 jug. (red)

Es una extraña mezcla de shooter y aventura de horror, a lo *Resident Evil*. Si te gustan los shooters, la historia que te cuentan te parecerá pesada, y el desarrollo del juego, lento. Si lo que buscas es algo tipo *Resident Evil*, la ambientación fracasa a la hora de proporcionar momentos de tensión o sensación de peligro. Los gráficos son buenos para algunas cosas (las explosiones y los monstruos), y malos para otras (los escenarios y los personajes). *Blue Stinger* es el típico juego de primera generación: no es malo, pero se nota que la programación aún estaba en pañales cuando lo hicieron. Las voces en inglés no tienen subtítulos, así que hay que estar muy puesto en este idioma.

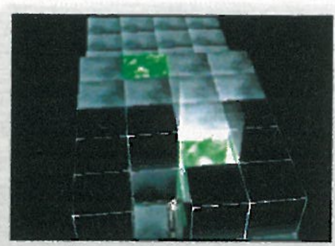

Gráficos 6 Sonido 7 Jugabilidad 6

Los gráficos de los monstruos y las armas espectaculares. La banda sonora.

Lo mal que se mueven los personajes. El fallido ambiente. Falta emoción.

Un juego decentito, que cumple la papeleta y punto.¡Seguro que la DC lo puede hacer mejor!

6


Hasta el Tetris tenía mejor aspecto.


PC | PS | N64 | DC | I

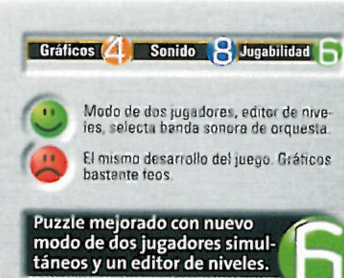
Kurushi Final

Puzzle para avanzados y expertos

6.990 pts. | Sony | 1-2 jugadores

El campo de acción se asemeja a una pesadilla: te encuentras perdido y solo en un campo de cubos. Unas piedras cúbicas se precipitan sobre ti sin que puedas pararlas y te empujan al abismo.Tendrás que lograr eliminar una pieza tras otra pulsando paneles en el suelo. Algunas de ellas provocan reacciones en cadena, mientras que otras, negras, se llevan un trozo de suelo consigo.

El concepto del juego no está mal, y exige habilidad y cerebro para resolver los puzzles. Cuenta con una refinada música de cámara y varios modos de juego. Gráficamente es muy feo, pero si eres un amante de los puzzles serios, harás bien en echarle un vistazo.


Gráficos 4 Sonido 8 Jugabilidad 6

Modo de dos jugadores, editor de niveles, selecta banda sonora de orquesta.

El mismo desarrollo del juego. Gráficos bastante feos.

Puzzle mejorado con nuevo modo de dos jugadores simultáneos y un editor de niveles.

6


Acércate más para ver a los enemigos.

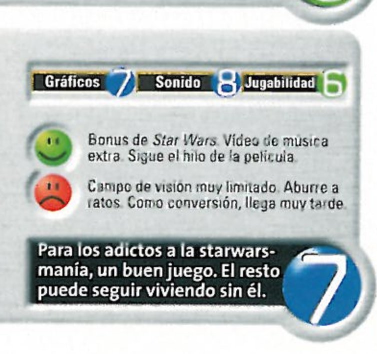

PC | PS | N64 | DC | I

La amenaza fantasma

Aventura de acción para avanzados

7.490 pts. | LucasArts | 1 jugador

Después de que la conversión de *Star Wars: Racer* a Playstation quedara flotando en una galaxia muy, muy lejana, al menos *La amenaza fantasma* ha conseguido llegar a buen puerto. Llevas a 4 personajes de la película a lo largo de una serie de fases que reproducen a grandes rasgos el argumento de la película. Mientras que la banda sonora consigue evocar la épica de *Star Wars*, los gráficos no embelesan a nadie. Son pesados y se nota que han sido convertidos a la Play sin mucho entusiasmo. El juego no está mal, pero tiene sus momentos de aburrimiento. Lo más desesperante es el campo de visión limitado, que pone a prueba tu paciencia una y otra vez. Hay opciones mejores.


Gráficos 7 Sonido 8 Jugabilidad 6

Bonus de *Star Wars*. Vídeo de música extra. Sigue el hilo de la película.

Campo de visión muy limitado. Aburre a ratos. Como conversión, llega muy tarde.

Para los adictos a la starwarsmanía, un buen juego. El resto puede seguir viviendo sin él.

7

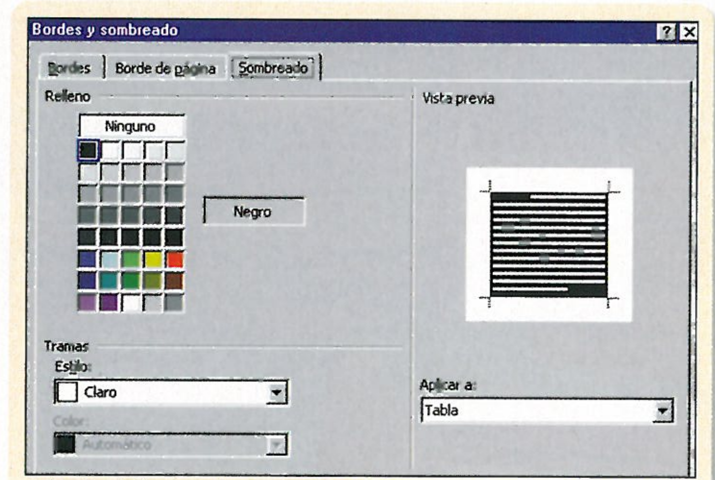
Personaliza tus CDs



Cap. 2: El estilo perfecto

En la primera parte creaste la plantilla para las cubiertas de los CDs, pero por el momento está todo en blanco y negro. Ahora viene lo bueno: tus CDs poseerán un bonito vestido de colores y gráficos.

Seguro que la cubierta de CD que creaste tú mismo con el primer capítulo de este paso a paso de Word (SCREENFUN 6) te resulta ya muy práctica, pero todavía no es perfecta. Tienes que darle color y forma, ¡no puede dejarse sólo el texto en blanco y negro! Ahora te explicamos cómo darle vidilla a tu cubierta de CD de una manera muy simple. Puedes cambiar la portada introduciendo otros colores, imágenes y tipografías, y ajustarlas a cada CD para personalizar tus carátulas.



Más color de fondo: en la opción de Bordes y sombreado, *escoge en la pestaña* Sombreado *un color de fondo; en este caso, es el negro.*

1. Cambiar el color de fondo

Si quieres poner un fondo de color en la cubierta, gastarás un montón de tinta, pero queda mucho mejor que el fondo del papel blanco.

● Primero, abre una cubierta de CD a la que quieras darle tu toque personal y haz click con el botón derecho del ratón en la tabla de la portada. Aparecerá una lista de opciones.

● En el menú, selecciona **Bordes y sombreado** y vete a la pestaña **Sombreado.** En el cuadro **Relleno,** haz click en el cuadro de color negro del margen superior izquierdo, y confirma con **Aceptar.**

● La contraportada también la vamos a diseñar en negro: para ello, haz click con el botón derecho del ratón en la segunda tabla y selecciona **Bordes y sombreado.** Haz click en el campo de color negro de la tabla de colores de la pestaña **Sombreado** y cambia después a la pestaña **Bordes.**

● Ahora, en **Valor,** haz click en **Ninguno,** y en **Estilo,** selecciona la línea punteada fina. En el campo **Color** escoge el amarillo, y luego, en el cuadro **Vista previa,** haz click en la línea de separación vertical de las dos columnas. Confirma los cambios con **Aceptar.**

2. Formatear el texto

Ya has introducido una lista de los temas en la parte de atrás de la cubierta del CD? Si no lo has hecho todavía, éste es tu siguiente paso, porque ahora toca formatear los textos.

● En el caso de los CDs de música, es conveniente dar un formato parecido al nombre de la canción y al intérprete, pero que se diferencien. No suele quedar demasiado bien hacerlo con muchas tipografías distintas. La opción más elegante: utiliza la misma fuente y el mismo tamaño de letra, varía entre letras capitulares, minúsculas y mayúsculas, y juega con los colores.

● Word contiene una función con la que puedes cambiar el texto normal a mayúsculas. Selecciona primero los nombres de los grupos y después pulsa la combinación de teclas **Mayúsculas+F3.** Word te ofrece tres posibilidades distintas según presionemos **F3** una o más veces: cambiar texto por mayúsculas, minúsculas, o que la primera letra de cada palabra esté en mayúscula y el resto en minúsculas. Define todos los nombres de los grupos con mayúsculas y los títulos de las canciones con la primera letra mayúscula, y el resto, en minúsculas.

● Selecciona ahora todas las líneas y experimenta con algunos tipos de letra: para ver cómo queda luego, oculta las marcas de párrafo haciendo click en el botón **Mostrar u ocultar** de la barra de herramientas, si es que están visibles.

● Lo mejor que puedes hacer es experimentar con las tipografías, probando hasta encontrar una que te guste. También puedes ver cómo quedaría el tipo de letra que has escogido en negrita y el efecto que causaría, poner el nombre del grupo en negrita y dejar el título de la canción en redonda (texto normal).

● Finalmente, puedes adornar intérprete y tema con colores distintos. Selecciona con el ratón aquellas palabras que quieras colorear y escoge un color después de hacer click en el botón **Color de fuente.**

● Si quieres, también puedes cambiar el interlineado: selecciona todas las líneas, y escoge **Párrafo** en el menú **Formato.** En el cuadro **Espaciado** puedes cambiar la separación con **Anterior** o **Posterior.**

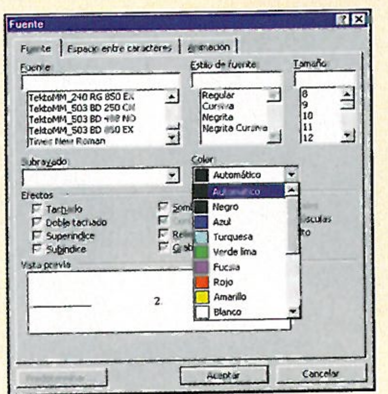
● ¿No tienes impresora en color? En ese caso, deja todas las áreas que desearías colorear en blanco, y cuando hayas imprimido la cubierta, puedes dar color a esas áreas con rotuladores o como tú quieras. ¡Échale imaginación, colega!



Con mayúsculas y minúsculas, puedes resaltar y separar los intérpretes de las canciones. Selecciona los nombres de los grupos y ponlos en mayúsculas.

DA EL PEGO: CON EL WORD PUEDES HACER CUBIERTAS PARA TUS CDS COMO SI FUERAS UN DISEÑADOR PROFESIONAL.

3. Introducir numeración



También puedes poner color a los números de una lista. En la pestaña Fuente, *escoge el color que quieras con el ratón.*

En el caso de CDs de música, es conveniente numerar los títulos. Así queda claro qué número tienes que poner en el reproductor de CD para escuchar una canción determinada.

● Selecciona todas las líneas con el ratón y haz click en el botón **Numeración** de la barra de herramientas. Word formatea los números automáticamente con la tipografía y el tamaño del texto seleccionado.

● Si quieres cambiar el formato de los números, selecciona todos y escoge **Numeración y viñetas** del menú **Formato.** En **Números,** haz click en **Personalizar** y después en **Fuente.** Aquí puedes seleccionar el color de la lista de números en el cuadro **Color.**

4. Copiar formatos

Después de haber dado estilo propio a la lista de canciones, puedes pasar a diseñar el título del CD de manera parecida. Para ello, puedes utilizar la función **Copiar formato** de la barra de herramientas de Word.

● Selecciona algunos caracteres de la lista de canciones que ya estén formateadas y que tengan el mismo formato que quieras utilizar para el título de la portada del CD.

● Ahora, haz click en el icono con el pincel **(Copiar formato).**

● Todo lo que selecciones en la página del título obtendrá el mismo formato que los caracteres que hayas seleccionado anteriormente.

● Formatea así los textos en la portada y los costados de la cubierta. A veces, es necesario modificar el tamaño de letra y cambiar mayúsculas/minúsculas, pero intenta utilizar un único tipo de letra.

1. KABUTO JR. - Low-Fi Love
2. DOVER - Four Graves
3. DISCIPULOS DE DIONISOS -
4. MAN OR ASTROMAN - Speci
5. METALLICA - Whiskey in the
6. MACHINE HEAD - Message i
7. GLU BIRNE - Mudafuca
8. KORN - Got the Life
9. L7 - Pretend We're Dead
10. TURBONEGRO - The Age of
11. QUEENS OF THE STONE A
12. LAGARTIJA NICK - Espacio
13. THE GATHERING - Liberty I

Para que la portada tenga el mismo tipo de letra y los mismos colores, copia los formatos que has usado antes.

5. Introducir gráficos

El último toque es siempre el más importante, y en este caso es introducir una imagen adecuada para la cubierta de tu CD. Vamos a buscarla. En el CD de Office 97 encontrarás algunas imágenes que pueden ayudarte.

● Si quieres utilizar una imagen del CD de Office, escoge **Insertar – Imagen – Imágenes prediseñadas.**

● En la pestaña **Imagen** pueden aparecer algunas fotos que hay que trasladar al documento haciendo doble click en la imagen o escogiendo **Insertar.** Si no aparecen las fotos, debes ejecutar el programa de instalación de Office y seleccionar que se instalen las galerías de imágenes.

● Si quieres introducir una imagen de tu disco duro, escoge **Insertar – Imagen – Desde archivo,** y elige una imagen de tu disco duro como hemos hecho nosotros. ¡Así queda personalizado a tope!

● Se puede modificar el tamaño de la imagen estirándola con el ratón. Finalmente, puedes manipular la imagen para cubrir la portada.

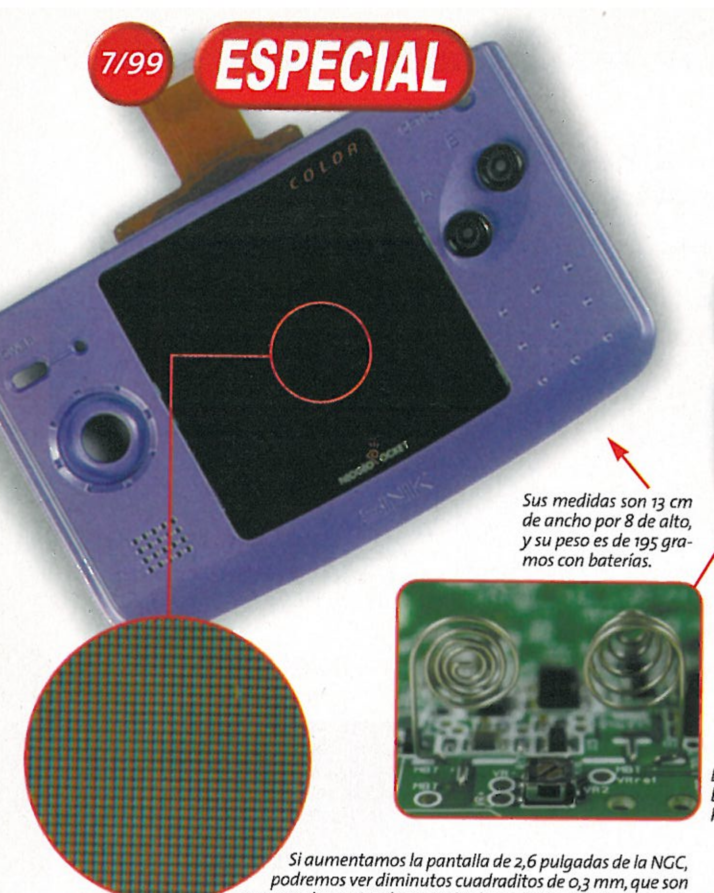
● Para ello, haz click en la imagen con el botón derecho del ratón y escoge en el menú de contexto la opción **Mostrar barra de herramientas – Imagen.**

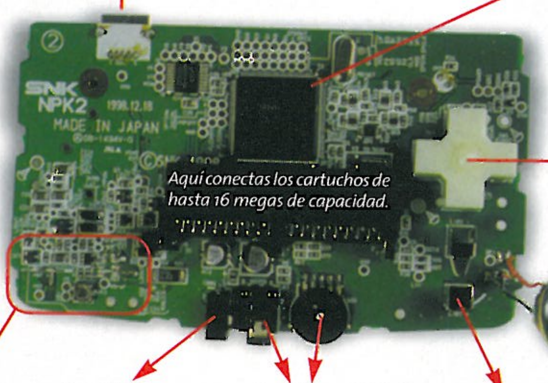
● En la barra de herramientas **Imagen** haz click en el botón **Ajuste del texto,** y después, en **Ninguno.** Ahora puedes colocar la imagen sobre la portada. ¿A que queda chula?



Encontrarás imágenes para tu carátula en el CD de Microsoft-Office. Puedes escoger la que más te guste con Insertar – Imagen – Imágenes prediseñadas.

Texto: Elisabeth Reisch · Foto: Christian Vogel





Éste es el conector de 5 pins que te permitirá conectar tu NGC a otra NGC o a una Dreamcast, con la que podrás compartir datos de los juegos que tengas guardados y jugar. Todo ello, a una velocidad de 19200 bps... ¡Ya quisieran muchos módems...!

La CPU de 16 bits TOSHIBA TLCS-900H es el corazón de la máquina. A una velocidad de 6.144 MHz, este diminuto procesador hará que los gráficos se muevan realmente rápido. Un ejemplo: tu vieja consola de sobremesa tenía un procesador de 8 bits, así que imagina de lo que la NGC puede ser capaz...

4 microinterruptores harán que cada vez que muevas el joystick oigas un pequeño "click", lo que le da una sensación de control increíble.

Sus medidas son 13 cm de ancho por 8 de alto, y su peso es de 195 gramos con baterías.

Conexión para un transformador de corriente. Ya sabes: si eres un jugón como nosotros, lo vas a necesitar.

Conexión mini-jack, para que conectes tus auriculares y puedas jugar sin molestar a nadie. Y rueda de control de volumen.

Bornes para la pila tipo botón. Al incluir una opción de alarma y fecha, necesita una batería extra para guardar los datos.

La NGC puede ofrecer hasta 6 tonos simultáneos, con calidad de 8 bits, y a un volumen más que suficiente. Pero tiene una pega: es una pena que la salida de sonido quede tapada por la mano izquierda.

Bornes para dos pilas AA. Ojo al dato, si consigues dos baterías alcalinas, podrás jugar aproximadamente 40 horas. ¡Imagina, dos días jugando sin parar!

Si aumentamos la pantalla de 2,6 pulgadas de la NGC, podremos ver diminutos cuadraditos de 0,3 mm, que son capaces de mostrar hasta 146 colores de una paleta de 4.096.

ASÍ FUNCIONA por dentro
La NeoGeo Pocket Color

Seguro que ya has oído hablar de ella, pero ¿a que no te imaginas como será por dentro? SCREENFUN te la destripa, para que te ahorres que al volver a montarla ¡te sobren piezas...!

Desde que SCREENFUN la descubrió en la pasada edición del E3 en Los Ángeles, la NeoGeo Pocket Color no ha parado de crear expectación. Y es ahora cuando la podemos tener entre nuestras manos para comprobar que todo lo que se había dicho sobre ella era cierto. **Esta pequeña maravilla tiene una autonomía de 40 horas ininterrumpidas de juego, lo que la hace una máquina ideal para todo aquel *quemapilas* que se precie.** Su pantalla tiene unas dimensiones no vistas hasta la fecha, y es capaz de mostrarnos hasta 146 colores superluminosos y unos personajes enormes moviéndose a una velocidad increíble. Pero no todo se queda ahí: la NGPC, en su lanzamiento, viene acompañada de 13 juegos, con géneros que van desde la acción (como el juego de las recreativas *Metal Slug*), lucha (*The King of Fighters R-2* o *SNK vs. Capcom*) o deportes, como el *NeoGeo Cup '98 Plus Color.* Pero esto no es todo: se prevé que salgan de 100 a 200 juegos nuevos cada año, y más de 40 desarrolladores de software están ya creando juegos para la NGPC. Ahora te preguntarás: "¿Y si yo tenía la antigua NeoGeo en blanco y negro, qué hago ahora con mis juegos?". Pues muy fácil: **la nueva NGPC no sólo acepta los antiguos juegos en blanco y negro, sino que también te permite que los visualices en uno de los cinco colores que tiene preasignados: blanco y negro, rojo, verde, azul, y classic.** Además tiene una opción *Pocket Menu* que incluye calendario, horas del mundo, horóscopo y alarma. Ya sabes... ¡Nunca más llegarás tarde a clase!

La NGPC es compatible con la DC. The King of Fighters R-2 *será el primer juego con esta opción.*

LOS COMPLEMENTOS

Llévatela de paseo

Tienes toda una gama de colores para elegir. Ya nada te va a impedir sacarla de paseo.

Linkea tu Dreamcast



Conecta tu NGC a la de un amigo o a una DC. Jugar acompañado siempre es más divertido.

Link a distancia



Podrás jugar con un amigo que esté lejos... ¡para que no vea lo que te traes entre manos!

INFO
Otros datos de interés

- La NeoGeo Pocket Color sale a un precio de 13.990 pts. aprox.
- Los juegos cuestan desde 5.490 pts. el más barato hasta las 6.490 del más caro, y los podrás encontrar en las principales tiendas de videojuegos.
- Al incluir un reloj, aceptará juegos sensibles al tiempo; es decir, que si estás jugando de noche, en tu juego el escenario será nocturno.
- Se está trabajando en una unidad de link remoto, para que puedas jugar a varios metros de tu contrincante.
- Su capacidad para conectarse a la Dreamcast de SEGA hace que esta plataforma sea muy versátil. *The King of Fighters R-2* será el primer juego con el que puedas compartir información y jugadores entre las 2 plataformas.
- Si quieres más información: **www.aplisoft-ided.com** (castellano) **www.snkusa.com** (inglés)



Juegos ya en la calle	P.V.P.
•The King of Fighters R2	•6.490 pts.
•Samurai Shodown	•6.490 pts.
•Fatal Fury- First Contact	•6.490 pts.
•Neo Cherry Master	•6.490 pts.
•Metal Slug- First Mission	•6.490 pts.
•Neo Turf Masters	•6.490 pts.
•Pac Man	•6.490 pts.
•Neo Mystery Bonus	•5.990 pts.
•Neo Dragon's Wild	•6.490 pts.
•Pocket Tennis Color	•6.490 pts.
•Neo Geo Cup '98 Plus color	•6.490 pts.
•Cool Boarders (próximo)	•enero
•Dark Arms	•diciembre
•Sonic by Sega	•diciembre
•SNK vs. Capcom	•enero





Para jugar con un PC necesitas también un monitor, un sistema de altavoces y un teclado o un joystick.

ASÍ ES POR DENTRO UN ORDENADOR

Un ordenador personal se compone de muchos elementos de hardware importantes. Aquí puedes ver lo que contiene una carcasa de PC y para qué sirve.

Carcasa del PC

● La carcasa protege del polvo los elementos incorporados en el PC y las placas.
● Dentro de la carcasa caben otras tarjetas, como los módems internos.
● El ventilador mueve el aire para refrigerar la máquina.
● La fuente de alimentación sirve para el suministro de corriente, y a su vez, lleva fijado un ventilador.

Procesador

● El procesador es el corazón del PC. En inglés se llama CPU (Central Processing Unit).
● El procesador toma la información del disco duro del CD-ROM o de la memoria temporal. Procesa la siguiente acción y envía las órdenes correspondientes a los dispositivos de salida, como la tarjeta gráfica o de sonido.

Memoria temporal

● La memoria temporal también recibe el nombre de RAM (Random Access Memory) y soporta el procesador. En esta memoria se almacenan temporalmente todos los datos del disco duro o del CD-ROM que necesita el procesador.

Tarjeta gráfica

● La tarjeta gráfica recibe datos digitales (que se componen de ceros y unos) del procesador. Estos datos son informaciones de colores, profundidad de espacio, claridad... En definitiva, las formas que deben ser visibles.
● La tarjeta gráfica envía los datos al monitor y traduce los datos digitales a señales analógicas, que son las únicas que entiende.

Disquetera

● La disquetera para diskettes de 1,44 MB de memoria es parte del equipo básico de un ordenador. Está siempre conectada y recibe el nombre de unidad a:\

Unidad CD-ROM

● Todos los PCs actuales disponen de un reproductor de CD-ROM interno. Normalmente son reproductores con una velocidad por 32 ó 40x.
● La unidad de CD-ROM funciona gracias a la fuente de alimentación central del PC.
● Suele tener una conexión adicional para los altavoces o los auriculares y un control de volumen.

Disco duro

● El disco duro también recibe el nombre de *hard disk*, y almacena una gran cantidad de datos. Aquí se almacenan indefinidamente el sistema operativo, programas y archivos.
● El setup nombra básicamente al primer disco duro c:\
● Las carcasas-torre suelen tener espacio para más discos duros.

Tarjeta de red

● Si se quieren unir dos o más ordenadores en una misma conexión, se puede hacer mediante un cable o una tarjeta de red.

Placa base

● En la placa base (en inglés: *motherboard)* están las ranuras para las tarjetas gráficas y de sonido, así como los módulos de memoria y el procesador.
● A la placa también se conectan elementos fijos, como las unidades de diskette y CD-ROM.
● Las órdenes del procesador se transmiten a todos los elementos del PC en impulsos eléctricos a través de circuitos milimétricos.

Tarjeta de sonido

● La tarjeta de sonido recibe del procesador las órdenes sobre la nota que tiene que tocar en cada momento. Contiene un chip (Wavetable-ROM) en el que están almacenados tonos de alta calidad en forma de samples. Así, el procesador no tiene que transmitir a la tarjeta todos y cada uno de los tonos como señal digital.
● En el anverso de la tarjeta hay conectores para los altavoces o auriculares. Las tarjetas modernas disponen también de una salida digital de fibra óptica (para la grabadora de MD, por ejemplo).

INFO

Equipo mínimo para la máxima diversión

Los juegos y programas actuales, como los 3D-shooter, películas DVD y juegos online, sólo van rápido cuando el equipamiento del hardware es suficiente.
• **RAM:** los programas actuales necesitan como mínimo una memoria de 64 MB; de lo contrario, el procesador tiene que trabajar mucho y ralentizará el equipo. A partir de una memoria de 128 MB, seguro que irá todo bien.
• **Tarjeta gráfica:** si quieres ver tus juegos 3D de forma realista en la pantalla, utiliza una tarjeta gráfica aceleradora 3D con un mínimo de 16 MB RAM. Si tienes pensado comprar una, una tarjeta AGP con memoria de 32 MB sería ideal.
• **Procesador:** no te compres un PC que no tenga al menos un Intel Celeron 400. Los chips Pentium II se van a volver en breve muy lentos, y lo mismo ocurre con el AMD K6.
• **Disco duro:** al comprar el ordenador, fíjate en que el disco duro tenga al menos una memoria de 8 GB. Los sistemas operativos y juegos actuales necesitan mucho espacio en tu disco.

Texto: Ulrike Goreßen · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

EL PC IDEAL PARA JUGAR

3 sistemas completos a prueba:

- Fujitsu-Siemens Myrica PIII 500
- IBM Aptiva-E 2151
- Vobis Highscreen 500K II



Términos

Aquí te explicamos los términos más importantes que suelen aparecer en relación con el tema de los sistemas computerizados:

❶ SDRAM
Los módulos SDRAM (Synchronous Dynamic RAM) son memorias principales, especialmente adecuadas para placas base actuales con bus de 100 MHz. Existen SDRAM con distintos tiempos de acceso; los módulos de 7 ns son los más rápidos (ns = nanosegundos).

❷ Ranuras PCI
Las ranuras PCI están relevando lento, pero seguro, a las ranuras ISA (ver ❹). Las ranuras PCI admiten tarjetas de ampliación, como tarjetas de sonido, de red, módem internos y similares. Por regla general, un PC dispone de dos a cinco ranuras PCI.

❸ Bancos DIMM
Los módulos SDRAM se insertan en los bancos DIMM. El número de bancos es un factor importante para la cantidad de memoria principal de la que se dispone como máximo. En el manual de la placa base (también recibe el nombre de *mainboard* o *motherboard)* encontrarás la memoria principal máxima soportable. Cuantos menos bancos tenga la placa, más grandes tienen que ser los módulos de memoria, si quieres tener suficiente potencia RAM.

❹ Ranuras ISA
Las largas ranuras ISA están acabadas. La transmisión de datos es mucho más lenta que en las PCI, y casi no hay tarjetas actuales para estas ranuras.

ON

Los juegos de PC de hoy en día son bastante exigentes, y algunos ordenadores se quedan más colgados que un traje en el armario de un hippy. Lo ideal para nosotros, ¡los jugones!, sería que se creara un PC especial para juegos, y de hecho, hacerlo no tiene por qué ser caro. **SCREENFUN** ha contactado con distintos fabricantes. El objetivo: ¡hacer un ordenador en toda regla para juegos de PC que no cueste más de 170.000 pts.! Tres fabricantes de PC se han sometido a nuestro test. ¡Los resultados han sido muy distintos entre sí!

Un PC que se utilice sobre todo para jugar, tiene que dar mucho de sí. Por ello, es importante que todos los elementos sean buenos y se ajusten correctamente. Hemos preparado un pequeño resumen y unos cuantos consejos prácticos:

Procesador y memoria principal

El procesador es el motor del PC y tendría que ser, como mínimo, un rápido Céleron (a partir de 400 MHz), un Pentium III o un AMD Athlon. Lo ideal sería que el procesador contara al menos con 128 MB de memoria RAM ❶; sin embargo, los tres candidatos que probamos sólo tienen 64 MB RAM. El motivo es el subidón de precio que han sufrido las memorias RAM debido a los grandes problemas que han tenido en la producción, las empresas taiwanesas afectadas por el terremoto que ocurrió en esa isla.

Placa base futurista

La actualidad de las placas base (motherboard o mainboard) también es determinante. Debería contar con suficientes ranuras para las tarjetas adicionales y para poder ampliar la memoria principal. Necesitas al menos 4 ranuras PCI ② y 3 bancos DIMM ③. Si sólo tiene dos bancos DIMM, se pueden quedar pronto en el límite.

Las viejas conocidas ranuras ISA ④ están cayendo en desuso; por eso, no debería haber más de tres en la placa base. En una placa base moderna no puede faltar un slot AGP ⑤. El Aptiva de IBM es el único PC en el test que no tenía este puerto. En el caso de PC para jugar, está fuera de juego, porque todas las tarjetas gráficas modernas rápidas son AGP.

Además, también deberían tener conexiones USB ⑥, ya que ahora también hay muchos aparatos USB en el mercado, como impresoras, escáneres, joysticks o volantes.

La ventaja del USB es que, bajo Windows 98, los aparatos pueden ser reconocidos e introducidos automáticamente, hasta con el PC en marcha.

Para mayor deleite visual

Para cualquier jugador de PC, es muy importante la tarjeta gráfica. Sólo una buena aceleradora de gráficos 3D produce unas secuencias de vídeo y de juego sin parpadeos. Los actuales chips, como TNT2, Ultra, Voodoo3 o G400, ofrecen un muy buen rendimiento.

La tarjeta gráfica de un sistema de juegos de PC debería disponer al menos de una memoria de 16 MB, y si es de más, pues mejor. La tarjeta debería soportar también AGP 2x o AGP 4x (ver ⑤). Las funciones adicionales, como salida de TV/Vídeo, amplían las posibilidades de la tarjeta. Luego, puedes reproducir y retocar tus propias películas de vídeo en el ordenador.

Del tono nace la música

El sonido es casi tan importante como la correcta reproducción gráfica. Las tarjetas de sonido de las casas Creative Labs y Terratec crean más diversión y mejor atmósfera. Por otro lado, los altavoces desempeñan un papel muy importante para que el sonido sea realmente intenso. Así que pasando de los altavocillos cutres, que limitarán el sonido y la diversión. Un altavoz del tamaño de una Game Boy no puede dar un resultado satisfactorio. Sólo una caja de sonido más grande sirve para que el sonido no se distorsione o retumbe.

Con una buena tarjeta gráfica, tus juegos parecerán otros. ¡Verás qué gustazo!

Unos buenos altavoces deberían además disponer de sonido 3D ⑦. Solamente podrás obtener un sonido envolvente ⑧ y auténtico con unos sistemas surround correspondientes. Así puedes jugar hasta sentir que Lara está justo a tu lado.

¿CD-ROM o DVD?

Otro factor importante es el reproductor de CD-ROM. La mayoría de los juegos se instalan en el disco duro, pero necesitan un CD-ROM, que es donde se encuentran todos los datos sobre el juego. Los reproductores de CD-ROM lentos o aquellos con dificultades de arranque pueden contribuir a alguna que otra pausa durante el juego. Un reproductor de CD-ROM debería por ello leer a una velocidad de 32x o 40x, ¡y cuanto más rápido, mejor!

Con una combinación de reproductor de DVD ⑨ y CD-ROM también puedes ver películas en DVD en el PC. Estos reproductores combinados son, por regla general, algo más lentos que los reproductores de CD-ROM habituales, y acarrean un pequeño retraso del sistema.

Un Disco Duro adecuado

Deberías guardar los datos en un disco duro suficientemente capacitado. Los discos duros son ahora más económicos que nunca: 13 GB es, en la actualidad, la media de tamaño. Pero el tamaño no es lo único importante: la llamada tasa de transferencia de datos ⑩ desempeña un gran papel. Este valor representa la velocidad a la que el disco duro manda los datos. En este caso, son adecuados valores entre los 10 y 12 MB/s.

¿Qué más incluye el sistema?

El equipamiento básico de un PC incluye (sin monitor) el teclado, un ratón, y un sistema operativo. Existen teclados de distinta calidad, sin o con teclas de funciones (ideal para navegantes de Internet).

En el caso del ratón, debería tener como mínimo dos o tres teclas y rueda scroll. Los drivers, el manual y el sistema operativo deberían estar en español. Por regla general suele venir con una aplicación o un paquete de software (como Staroffice, MS Works o Lotus SmartSuite). Los extras son juegos, programas de tratamiento de gráficos o software antivirus. Si se ha instalado antes un software, debería estar disponible siempre también en CD-ROM, para que puedas volver a reinstalarlo en caso de que sufra cualquier daño.

La configuración es determinante

Como muestra la siguiente comparativa, los mismos componentes ofrecen resultados distintos. Estas diferencias se deben casi siempre a problemas de los driver o sistemas mal configurados. Sin embargo, la detallada correspondencia de todos los componentes es muy importante, puesto que casi ningún comprador desea tener que tocar el PC directamente después de la adquisición.

No todos los candidatos del test son convincentes de verdad... ¡pero mejor que lo leas tú mismo!



Con una buena tarjeta de sonido 3D, ni te creerás lo que oyes.

Texto: Melanie Bär · Fotos: Klaus Börner, Michael Kayser, Christian Vogel

Términos

⑤ AGP Port

El puerto AGP (Accelerated Graphics Port) es responsable de la tarjeta gráfica. Este puerto es mucho más rápido que las ranuras PCI o ISA. Por lo general, en los ordenadores actuales hay por lo menos un puerto con la denominación AGP2x o AGP4x (dependiendo de la placa base); aquí se transmiten los datos con una velocidad entre los aproximadamente 133 mb/s de la configuración AGPx2 y el más de un giga por segundo de la configuración AGPx4.

⑥ USB

USB (Universal Serial Bus) es el sistema de conexión del futuro y promete poner fin al molesto caos de cables. En un sólo puerto USB se pueden conectar a la vez 127 periféricos.

El USB reconoce automáticamente qué periféricos están conectados y si disponen de una alimentación de corriente propia. Los aparatos con poco consumo de corriente pueden alimentarse directamente a través del cable de conexión. Esto hace que se ahorre en cables.

Para finales de año se determinará el nuevo estándar USB. Éste será bastante más rápido que el de hoy en día.

⑦ Sonido 3D

El sonido 3D ofrece disfrute tridimensional del sonido. Con una tarjeta de sonido 3D y unos altavoces adecuados, los juegos ganan en realismo.

⑧ Surround sound

El surround sound sólo se consigue con un tipo especial de altavoces. Este tipo de sonido envolvente hace que los juegos sean incomparables.

⑨ Reproductor de DVD

El DVD (Digital Versatile Disc) ya existe desde hace un tiempo, pero desde hace poco es más asequible. La mayoría de los reproductores de DVD son compatibles hacia atrás, es decir: se pueden reproducir juegos DVD, pero también CD-ROMs, CD-RWs y CDs de audio.

⑩ Tasa de transferencia

La tasa de transferencia de datos de un disco duro viene indicada por cuantos MB de datos se pueden leer en un segundo. Cuanto más alto sea el valor, más rápido será el disco duro.

⑪ Distribuidor directo

Se denomina así a los distribuidores que sirven al consumidor sin intermediarios. Si quieres ponerte en contacto con ellos, encontrarás sus datos en muchas revistas de ordenadores. Generalmente, sus precios suelen ser más bajos que en las tiendas, ya que no tienen necesidad de adquirir un local de venta. Sus productos se compran por teléfono o fax.

El ostentoso Fujitsu-Siemens Myrica PIII 500

Este ordenador llama la atención por la bonita forma de su carcasa. Sin embargo, sus componentes no están muy equilibrados y podría estar mejor configurado.

Presentación: el Pentium III a 500 MHz no está nada mal. Viene acompañado de 64 MB de memoria SDRAM. La tarjeta ATI Xpert 2000, con chip Rage 128 y una memoria de 32 MB, genera los gráficos. Un chip integrado de 16 bits reproduce el sonido. El reproductor de CD-ROM de 40X hace bastante ruido, y el disco duro también es bastante escandaloso. Los altavoces incluidos de la casa Fujitsu no son de lo mejor.

Software: Fujitsu no se ha sobrado con el software. Junto al sistema operativo Windows 98, se ofrece Works 2000, Word 2000 y Intel WebOutfitter.

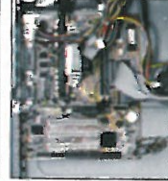
Velocidad: tanto el procesador como la tarjeta gráfica son bastante rápidos y dan buenos valores como resultado. El reproductor de CD-ROM tiene dificultad de arranque; por lo demás va bien.

El disco duro deja que desear en cuanto a velocidad. La tasa de transferencia está por debajo de la media.

Elaboración: el interior presenta una buena elaboración y una disposición de los cables muy ordenada. Pero sólo ofrece dos bancos de memoria para RAMs adicionales.



Tecla reset: muy accesible.



Mal: solamente dos bancos para RAM.

Resumen: a este sistema no le vendría nada mal una tarjeta de sonido *de verdad* en lugar de un chip integrado, más software y mejores altavoces.





El escaso IBM Aptiva-E 2151

El Aptiva desilusiona en toda su línea: los fallos de sistema y de gráficos son demasiado habituales en este PC.

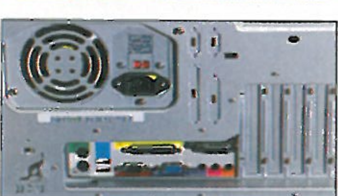
Presentación: este sistema se queda corto con un procesador Pentium III a una velocidad de 450 MHz. Los 64 MB de SDRAM podrían ampliarse.

En la placa base encontrarás un chip de gráficos Nvidia Riva 128 con una memoria de 16 MB, así como un chip Creative Soundblaster 64. Los altavoces incluidos son poco potentes.

Software: todo el software que trae no consigue subir la puntuación del sistema, a pesar de que IBM ofrezca, además del sistema operativo Windows 98, el Lotus SmartSuite Millennium, el IBM ViaVoice y el MS Virtual Machine. Los juegos no aparecen por ningún lado.

Velocidad: el sistema es lento, y tantos fallos han dado muy mala impresión en el test. En la representación de gráficos la puntuación fue baja, y el disco duro era más que lento.

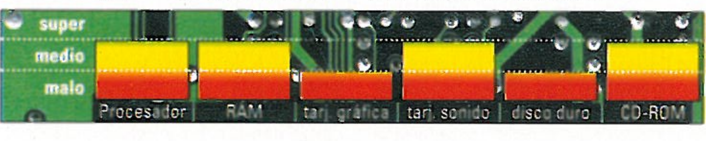
Elaboración: la carcasa se puede abrir fácilmente, el cableado está muy ordenado, pero se echa en falta el slot AGP para tarjetas gráficas. Los dos bancos de memoria resultan muy escasos para futuras ampliaciones.



Gráficos y sonido integrados: en la parte trasera no hay encendido ni apagado.

Resumen: ¡un procesador rápido no es suficiente! La falta del slot AGP es un aspecto muy negativo, porque es una necesidad absoluta de cualquier PC con el que queramos utilizar los juegos actuales.





INFO

Puesta a punto del PC para expertos

¿Piensas que tu PC podría ser más rápido pero no quieres gastarte más dinero en procesadores o tarjetas 3D? Esto no supone ningún problema para los usuarios de PC familiarizados con los parámetros de la BIOS (los principiantes deberían acudir a un experto, porque podrían dañarla). Aquí se encuentra la configuración del sistema independientemente del sistema operativo. Con un par de modificaciones en la BIOS, se puede sacar más rendimiento de algunos ordenadores y de muchas tarjetas gráficas. ¡Y no tendrás que destripar tu ordenador!

De esta forma, el PC irá más allá de las especificaciones fijadas por el fabricante. Por ello hay que tomar algunas medidas de seguridad para no estropear tu PC.

La medida de puesta a punto más habitual: acelerar el microprocesador. Se puede modificar el procesador de forma parecida al motor de un coche. Antes de darle más velocidad, hay que entender cómo funciona la frecuencia de la CPU:

La velocidad del procesador se compone de un multiplicador y de la velocidad del bus. La velocidad del bus es de 66 MHz en el Intel Céleron, y 100 MHz en el Pentium II y III. Los procesadores AMD quedan excluidos en este caso, pues reaccionan con mayor sensibilidad ante frecuencias más altas, y por ello no es recomendable modificarlos.

- Si un PIII debe trabajar a 500 MHz, el multiplicador debe ser 5, puesto que 5 x 100 MHz da como resultado 500 MHz.
- En el Celeron el multiplicador es de 7,5 (7,5 x 66 MHz = 500 MHz).

Intel ha introducido una *barrera* en sus procesadores que limita la ampliación del multiplicador, y el único camino para acelerar al procesador es a través de la frecuencia del bus.

- En muchas placas base para Celeron se puede escoger, además de 66 MHz y 100 MHz, también 75 MHz. Esto convierte a un Celeron 300 en un Celeron 340.

Pero cuidado: el *overclocking* puede sobrecalentar el procesador. Muchos PCs tienen un programa de diagnóstico con el que se mide la temperatura del procesador, entre otras cosas. ¡No puede sobrepasar los 50° C! Pon en marcha un programa de estos después de la aceleración y comprueba la temperatura.

- En el Pentium II y el III, el procedimiento es muy parecido. Existen placas (mira en el manual) en las que se puede configurar la BIOS para trabajar con frecuencias más altas.

En nuestro ejemplo, un Pentium III 500 funciona con una frecuencia más alta, de forma que se convierte en un Pentium III 556 MHz.

- **La frecuencia del bus influye directamente en la tarjeta gráfica.** Por eso, sólo se debe revolucionar el reloj del bus del procesador cuando la tarjeta gráfica instalada disponga de un ventilador sobre el cuerpo refrigerante (los llamados ventiladores activos).
- En este ejemplo se aumentaron sin problemas el bus AGP de 100 a 117 MHz a través de nuevas configuraciones de la BIOS, y la frecuencia del bus PCI de 33 a 39 MHz. En este caso no hay que preocuparse por las tarjetas PCI incorporadas, pues pueden trabajar fácilmente con 6 MHz más.
- Se llega a la BIOS pulsando [Supr] o la tecla [F2] al arrancar el PC.
- Comprueba si la BIOS ofrece la opción *CPU Plug and Play* o similar. En caso contrario, no puede acelerarse el procesador.
- **No cambies los jumpers del interior del PC:** haciendo esto se pierde la garantía y el riesgo de sobrecalentamiento es muy alto.

Un pequeño retoque en la BIOS puede acelerar el rendimiento.



El velocista Vobis Highscreen 500K II

Vobis ha creado con el Highscreen un ordenador que dio muy buenos resultados. El rendimiento de los gráficos fue muy convincente.

Presentación: como en el caso del PC Fujitsu Siemens, en este caso también venía pinchado un Pentium III a 500 MHz. La memoria instalada es de 64 MB de SDRAM.

La tarjeta gráfica 3D Blaster TNT2 Ultra de Creative Labs tiene 32 MB de memoria. La tarjeta de sonido Solo1 reproduce el sonido necesario y preciso para jugar a través de los altavoces Hama incluidos. El reproductor de CD-ROM de 40X hace demasiado ruido, pero también es muy rápido.

Software: Vobis es conocida porque habitualmente ofrece mucho software, pero en este caso han sido muy ahorrativos. Además del sistema operativo, del Viruscan y los juegos *Rollcage* y *Expendable*, no había nada más.

Velocidad: el procesador levanta la puntuación, y la tarjeta gráfica es increíblemente rápida. Tanto los framerates (frecuencia de imágenes) como las puntuaciones en 3D muestran una gran diferencia con las otras tarjetas del test. El disco duro es mediocre.

Elaboración: la carcasa del sistema Vobis es sencilla de abrir, y los componentes son de fácil acceso. Además encontrarás espacio de sobra para equiparlo mejor.

Resumen: con más juegos y memoria, el sistema sería aún mejor. De todos modos, es el número uno del test.

super / medio / malo — Procesador | RAM | tarj. gráfica | tarj. sonido | disco duro | CD-ROM



Algo pasado de moda: Vobis equipa su PC con un ratón de serie.



INFO

Así hemos hecho el test

● **Presentación:** el PC debería estar montado de tal manera que se pueda utilizar directamente. El sistema operativo y los drivers deberían estar completamente instalados. Se dieron puntos de más por las aplicaciones o juegos.

● **Calidad:** la calidad de los componentes se midieron haciendo pruebas de evaluación de prestaciones. Para las tarjetas gráficas se utilizó *3DMark99 Max*. Se realizaron cinco tests en cada caso, para llegar a un valor medio. Se hizo el test con una resolución de 800 x 600 y una profundidad de color de 32 bits. La velocidad del disco duro, es decir, la tasa de transferencia, se puso a prueba con *Dr. Hardware 99*. Cinco tests nos dieron un valor medio.

La calidad de la tarjeta de sonido se puso a prueba con los altavoces suministrados y con unos altavoces de referencia de la marca Yamaha.

También se miró la potencia de los altavoces adjuntos: debería ser posible activar el sonido 3D con un botón, y con un volumen alto no debería distorsionarse el sonido.

● **Placa Base:** la placa base debería poseer suficientes ranuras para futuras ampliaciones (de tarjetas o memoria) y estar equipada con las ranuras de expansión habituales.

● **Elaboración:** la calidad del acabado es muy importante, pues no es tarea del comprador ensamblar los componentes después de la adquisición.

Las tarjetas sueltas o demasiados cables cerca del procesador, así como un cableado inestable o poco seguro, son puntos negativos. El sistema debería estar configurado de forma óptima, y los drivers han de estar instalados de fábrica.

Los componentes se probaron conforme a unas pautas claras:

● **Procesador:** el más rápido, el PIII 500, obtuvo la valoración de *super*. El resto de los procesadores se compararon con él en cuanto a su rendimiento.

● **Tarjeta gráfica:** las tarjetas gráficas 3D deben incorporar chips de gráficos actuales y al menos una memoria gráfica de 16 MB. Los drivers deben estar incluidos y no causar problema alguno. La tarjeta gráfica más rápida obtuvo la mejor nota *(super)*. El resto de las tarjetas gráficas se evaluaron con respecto a esta tarjeta.

● **Disco duro:** junto al tamaño del disco duro, el caudal de datos no debería ser menor de 10 MB/s. Aquí, el disco duro más rápido obtuvo la nota *super* y sirve de medida para comparar el resto.

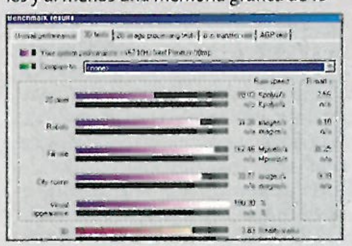
● **Tarjeta de sonido:** se midió la calidad de la tarjeta de sonido en un test con un sistema Yamaha como referencia.

● **Reproductor de CD ROM:** el reproductor de CD-ROM debería trabajar al menos con una velocidad de 40X, y la puntuación va bajando según el ruido que genere. Los reproductores combinados (DVD/CD-ROM) deberían trabajar con una velocidad de 6X (DVD) o de 32X (CD).

● **Memoria:** un PC para jugar necesita 128 MB de SDRAM. Todos los ordenadores del test obtuvieron la valoración de *medio*, porque dado el alto precio de la RAM, sólo se pudieron equipar con 64 MB SDRAM.



'Dr. Hardware' mide la velocidad.



Todos los resultados de un solo vistazo.

INFO

El sistema PC ideal para juegos

Los PCs que nos ofrecen como especializados en juegos no siempre están óptimamente equipados. Algunos fabricantes piensan que con una tarjeta gráfica y otra de sonido ya se puede montar un buen PC para juegos.

Por eso, al comprar el sistema, se tuvo en cuenta que los componentes instalados cumplieran los siguientes requisitos:

Procesador

Si escoges la mejor opción del momento, te podrías decantar por el AMD Athlon a 600 MHz o bien por el Pentium III de Intel con una frecuencia de 600 MHz. Estarás incluso preparado para futuros juegos.

En el caso de su hermano menor, el Céleron, la frecuencia no debería estar por debajo de 466 MHz; de lo contrario, la representación de los juegos es mala.

Placa base

El PC debería estar montado sobre una placa ATX. Ofrece suficientes ranuras: tres bancos DIMM para la memoria, al menos cuatro slots PCI, un slot AGP y el menor número de slots ISA posibles deberían ser suficientes de momento.

Para poder conectar dispositivos USB sin problemas, la placa base debería disponer, además, de uno o dos conectores USB.

Disco duro

Los discos duros son actualmente muy baratos. Si quieres vivir sin problemas de almacenamiento, deberías hacerte con un disco duro de al menos 9 GB. Nunca escojas uno con menos de 5 GB.

Antes de la compra, infórmate sobre la velocidad del disco duro instalado. También has de tener en cuenta de que la tasa de transferencia no sea, en ningún caso, menor de 10 MB por segundo.

Memoria

Hoy en día el precio del RAM o memoria temporal está por las nubes. El motivo es el terremoto de Taiwan, que dejo las fábricas de memoria muy dañadas. Por eso, los ordenadores del test *sólo* están provistos de 64 MB de memoria. Tendrán que pasar unas semanas hasta que los precios vuelvan a estabilizarse.

Los procesadores rápidos, como el Pentium III, deberían disponer a la larga de 128 MB de SDRAM, para que sus prestaciones no se queden rezagadas.

Reproductor de CD ROM

Actualmente existen reproductores, que leen a una velocidad (máxima) de 50X. Un reproductor de 40X es el estándar en la actualidad.

Con los juegos que salen en CD, un reproductor lento podría echar por tierra toda tu diversión. Actualmente existen buenos reproductores de DVD/CD, que por lo general suelen ser algo más lentos, pero te dejarán la conciencia tranquila.

Carcasa

La carcasa también desempeña un papel importante. Compra una carcasa con formato ATX, que disponga de suficientes ranuras. Otro requisito es que la carcasa sea fácil de abrir, para poder acceder a cualquier componente en caso necesario.

También es ventajoso que haya suficiente espacio para una grabadora de CD y un interruptor de encendido y apagado en la parte de atrás. Y si, además, tienes oídos sensibles, te interesará tener una carcasa amortiguadora de ruidos, pues el ventilador, el CD-ROM y el disco duro no son precisamente silenciosos.

Ratón y teclado

En el caso del ratón, éste debería disponer de tres botones como mínimo. Si trae sólo dos botones, deberá tener una rueda para el scroll. Así puedes manejarte mejor navegando por Internet. ¡Rechaza los antiguos ratones de dos botones! Al comprar el ratón y el teclado, fíjate en que ambos tengan clavija PS/2.

Software

El sistema operativo más actual es el Windows 98. Si te compras un PC entero, fíjate no sólo en que esté instalado, sino también en que el CD original venga con el número de serie.

La ventaja de los sistemas enteros es que suelen venir con más software. Si quieres comprar el software por separado, te gastarás mucho dinero. Una buena alternativa al caro paquete de Microsoft Office es el Lotus SmartSuite o el StarOffice. El software antivirus y el de tratamiento de gráficos son excelentes, y se suelen obtener de forma gratuita.

MICRO-ATX !

Mini-ATX

Baby-AT

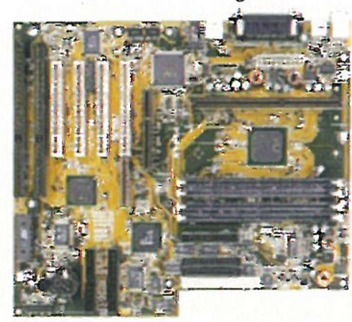
Los procesadores Intel Pentium III y AMD Athlon están revolucionando el mercado del PC. Quien quiera sacar toda la potencia de la CPU, necesita una placa base adecuada. Aquí te presentamos los seis formatos disponibles.

Cuestión de formas

Si quieres cambiar de placa base, puedes elegir entre seis formatos. Se diferencian entre sí por su tamaño y ofrecen distintas posibilidades técnicas.

La carrera del formato ATX

A principios de 1996, Intel sacó las primeras placas ATX al mercado, y la mayoría de los productores de placas base siguieron su ejemplo. Detrás del factor de forma ATX, que se utilizó en primer lugar para Pentium 200 y Pentium Pro, se esconde el siguiente con-



Las placas ATX, como la Asus P2B-LS, necesitan una carcasa ATX específica, y ofrecen todas las conexiones necesarias.

cepto: las nuevas placas deben eliminar los fallos del factor de forma Baby AT, utilizado desde 1987. El resultado: las dimensiones de la placa base, que son algo más grandes que las de la placa Baby AT, con un tamaño de 30,5 x 24,4 cm y una más acertada disposición de los elementos.

● **A diferencia de las placas AT (Standard y Baby), las placas ATX están giradas 90 °.** Así las ranuras de expansión y los slots para los componentes de la placa se sitúan en el costado. Las tarjetas grandes caben también en las ranuras, sin que choquen con otros elementos como el procesador (y su ventilador).

● **El microprocesador se encuentra a la derecha de la carcasa, justo debajo de la corriente de aire de la fuente de alimentación.** En el Pentium 200, se puede prescindir del disipador activo (son los disipadores que incluyen ventilador), de forma que se ahorra y, además, se consiguen apaciguar los nervios gracias a un PC más silencioso.

Esto no funciona con Pentium II, III o AMD Athlon. Estos micros se calientan mucho. Pero en estos casos, la corriente de aire de la fuente de alimentación también mejora la refrigeración.

● **Las placas ATX utilizan una nueva clavija para conectar la alimentación.** La conexión antigua de las fuentes AT se componía de dos clavijas, que se podían intercambiar fácilmente. En las ATX basta con una clavija; de esta forma, se evitan fallos de hardware por estar los polos de la clavija cambiados.

Al mismo tiempo, se han equipado las fuentes de alimentación con una nueva función: se puede desconectar el ordenador desde el sistema operativo a través del Advanced Power Management (APM), para reducir el consumo del sistema. Esto funciona bajo Windows 95/98/2000, y con los drivers correspondientes, también bajo Windows NT 4.0.

● **ATX presenta varias ventajas técnicas.** Por ejemplo, se han colocado las ranuras de memoria entre la CPU y los slots PCI. De esta forma se crean transmisiones de datos más cortas entre la memoria y el procesador, lo que permite una frecuencia de trabajo de las memorias más alta y, consecuentemente, más velocidad.

● **Todos los conectores (por ejemplo, para la unidad de diskettes, disco duro o la conexión de los altavoces) tuvieron su situación definida en el estándar ATX.** Así, placas de distintos fabricantes se parecen en su composición y las pueden instalar incluso quienes no dominen el PC.

● **ATX integra todos los interfaces y conectores importantes.** La especificación ATX prevé que todos los conec-

Pequeños, pero refinados: formatos de placas base

AT	Baby-AT	ATX	Mini-ATX	Micro-ATX	NLX
En 1987 nació la primera placa con el factor de forma AT (30,5 cm x 35 cm). Es la primera forma estandarizada de placas con arquitectura de 16 bits, y sólo cabe en carcasas tipo torre y estándar.	*En 1987 también salió la Baby AT al mercado. Los slots, chips y ranuras necesarias están introducidos en una placa bastante más pequeña (22,5 x 24,5 cm), que permite una carcasa más pequeña (Slimline).*	*Este estándar actual optimiza desde 1996 la disposición de los elementos, y lleva todas las interfaces importantes sobre la placa (30,5 x 24,4 cm), pero sólo cabe en carcasas ATX especiales.*	*Estas placas son más pequeñas que las ATX (22,5 x 24,5 cm) y contienen sólo de 3 a 4 slots en lugar de 7. Con ello se ahorra espacio y también dinero. Uno de los slots es una ranura combinada para tarjetas ISA/PCI.*	*Como en el Mini-ATX, en este formato (22,5 x 24,5 cm) se ofrecen sólo 3 ó 4 slots. Para ahorrar más espacio y dinero, los chips de gráficos y de sonido están integrados en la placa.*	*NLX es un formato que se adecua especialmente para carcasas de sobremesa muy planas. Posee aproximadamente las mismas características que el Micro-ATX. Las placas NLX son aptas para todos los tipos de bus (PCI, ISA, AGP).*



tores para periféricos indispensables —PS/2 para ratón y teclado, COMx (serial), LPT (paralelo), USB y IrDA (interfaz infrarrojos)— se coloquen directamente sobre la placa. La ventaja: no se necesita ninguna placa con los conectores en la carcasa del ordenador, y así sale más barato.

Muchos fabricantes integran una tarjeta gráfica y otra de sonido en la placa base, y presentan los conectores de ambas tarjetas junto a las interfaces de los periféricos. Con esta integración se ahorra bastante dinero, y así se pueden conseguir ordenadores potentes por menos de 140.000 pesetas.

● **El formato ATX sigue desarrollándose hasta Micro-ATX.** Este factor de forma domina el mercado de placas base desde 1998 casi por completo. El concepto que se esconde detrás: reducir las grandes y caras placas ATX y equiparlas de tal modo que su producción sea más sencilla y barata.

● **En las placas Micro ATX se integra un chip de sonido compatible con la Soundblaster (estéreo) y un acelerador gráfico AGP con RAM de vídeo.** De esta forma, se ahorran los slots de las tarjetas correspondientes. Sin embargo, existen tres slots PCI libres. El área de la placa mide sólo 22,5 x 24,5 cm, aproximadamente.

● **En lugar de haber cuatro ranuras para la memoria, sólo hay dos.** Pero no supone ningún problema, porque se pueden comprar DIMMs con una capacidad de 64 a 256 MB (un DIMM de 64 MB sólo cuesta actualmente unas 15.000 pesetas).

● **Menos slots y una memoria más compacta significa menos consumo de energía.** En estos PCs se puede colocar una fuente de alimentación que produzca una potencia de aproximadamente 90 watios. Así ahorrarás.

● **Las placas Micro ATX no siempre son recomendables.** Para aquellas personas que utilizan potentes tarjetas gráficas para sus juegos (por ejemplo Voodoo3 3500 o GeForce-256-Chip), las placas Micro-ATX no resultan tan adecuadas. Es verdad que se pueden desactivar las tarjetas gráficas integradas en estas placas a través de la BIOS, pero es una forma de tirar el dinero que has pagado por las opciones gráficas integradas.

Además, siempre aparecen problemas por interferencias con tarjetas externas, que se pueden eliminar a través de una actualización de la BIOS. Los archivos de actualización más modernos son en ocasiones difíciles de encontrar en Internet. Si deseas trabajar y jugar con un hardware más potente, deberías hacerte con un placa ATX o una placa base en formato Mini-ATX.

● **Las placas Mini-ATX tienen un área de 22,5 x 24,5 cm y son del mismo tamaño que las placas Baby-AT.** Al igual que las Micro-ATX, disponen de menos slots. Normalmente tenemos tres slots para las tarjetas PCI. Se puede utilizar un slot adicional como ranura combinada para PCI y ISA.

Al contrario de la Micro-ATX, en el formato Mini-ATX no hay chips integrados para el sonido y los gráficos, aunque es más pequeño que el ATX.

● **Con el formato NLX se puede ahorrar mucho espacio.** Intel ha modificado el formato ATX para una estructura de ordenador muy plana. En la NLX, las tarjetas de expansión no se pinchan directamente sobre la placa base: se introducen primero en una Riser-Card. Esta tarjeta se introduce en un único slot de la placa base. Las tarjetas de expansión se encajan en paralelo a la placa base en la Riser-Card. Esto reduce notablemente la altura necesaria de la carcasa del ordenador.



Los Micro ATX Boards como el 6WMM7, de Gygabytes, disponen de tres slots PCI (en blanco) y un slot ISA (en negro).

Las placas bases NLX albergan los tipos de bus normales (PCI, AGP o ISA) y suelen estar provistas de chips gráficos y de sonido.

AMD K7 Athlon: ¡atención al cambio!

Hay tres fabricantes de placas base (FIC, Gygabytes y MIC) que ofrecen placas que poseen slot A.



El Athlon no funciona en la misma placa normal que un Celeron, Pentium II o Pentium III, a pesar de que poseen una carcasa y un slot muy parecido. Requiere una placa con el juego de chips especial *Irongate*, como el SD11 de FIC (ver imagen).

Los fabricantes de placas se han moderado en la producción de placas Athlon, porque temor a que surjan problemas con Intel. La razón es que les prohíban el abastecimiento de chips Pentium si se pasan a AMD.

Consejo de compra: o te compras un ordenador completo con un Athlon integrado o te esperas un poco hasta que hayan bajado los precios de los micros. ¡No desperdicies tu dinero!



Intel contra AMD

El nuevo procesador de Advanced Micro Devices (AMD) deja atrás al Pentium III de Intel en casi todas las pruebas. Hasta el momento, Intel siempre ha sido el primero en sacar el procesador más nuevo y rápido al mercado, y la competencia se ha limitado a intentar mejorar sus productos, pero esto ya ha cambiado.

El motivo: el Athlon K7 es, por fuera, idéntico al Pentium III. Pero dentro, encontramos una arquitectura de procesador optimizada, que en parte se sirve del potente procesador Alpha de DEC.

Otro truco: la mayoría de las fábricas AMD utilizan cobre en lugar de aluminio. Así se pueden producir chips de menor tamaño y acelerar la velocidad.



El K7 es idóneo para jugar a 3D-shooters, como el System Shock 2.

Lo común: el Athlon es compatible con el universo de Intel. Con él, trabajan los sistemas operativos tales como Win 95/98, NT o DOS. La conexión del hardware sigue siendo la misma.

La diferencia: las novedades técnicas del K7 no son compatibles con los juegos de chips (chipsets) antiguos de Intel o de su competencia, por lo que no se puede pinchar este micro en una placa de Pentium III. Se requiere una placa base con juego de chip especial (ver caja **AMD).**

Potencia: el Athlon a 600 MHz es más rápido que el Pentium III, que trabaja a igual frecuencia. Con las microinstrucciones multimedia *3DNow!*, el Athlon puede tener hasta un 20% más de potencia que el Pentium III. Condición importante en los juegos de PC: una tarjeta gráfica potente con chips aceleradores, como la Riva TNT2.

El precio: el chip de 600 MHz de Athlon cuesta unas 120.000 pesetas, casi lo mismo que un Pentium III igual de potente. Algunas distribuidoras y cadenas comerciales ofrecen PCs completos con Athlon. Las máquinas Athlon bien equipadas cuestan aproximadamente 275.000 pesetas. Pero se espera una bajada de precio con el aumento de la demanda.

Texto: Ulrike Goreßen, André Zurawski, V.Icho. Foto: Roman Job · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

¿Cuál es tu consola?

Estás pensando en comprarte una consola antes de que acabe el año, pero no sabes cuál es mejor para ti; ¿Estás más liado que un nudo en un barco? ¡Participa en el test de consolas SCREENFUN... ¡y entérate de qué sistema se ajusta más a tus necesidades!

Cuando hayas contestado a estas diez preguntas, podrás ver en este barómetro qué consola es la que más te pega.



Tres consolas están esperando hacerte compañía: Sony Playstation, Sega Dreamcast y Nintendo 64.



Así se hace

1 Cada una de las diez preguntas tiene varias respuestas. Escoge la que tu creas que se ajusta a ti. El color del recuadro te dirá en qué barómetro tienes que poner una 'x' (azul=Playstation, verde=Dreamcast, amarillo=N64, raya roja=ninguno). Puede darse el caso de que marques varios recuadros o ninguno.

2 Cuando hayas acabado el test, fíjate en cuál de los tres barómetros está más arriba.

3 Lee la solución: de esta forma sabrás qué consola va más contigo. Si varios barómetros están a la misma altura, tendrás que decidirte entre los sistemas correspondientes.

En este caso te pueden ayudar los precios de hardware o software, así como la disponibilidad de los juegos (en la videoteca, de tu círculo de amigos, etc.) para que te decidas por una u otra consola.

La Playstation 2 llegará en el 2000

¿Pasas de los tres sistemas de arriba? ¿Estás convencido de que la consola perfecta para ti es la Playstation 2? ¿Crees que te merece la pena armarte de paciencia? La consola compatible con los juegos actuales llegará a nuestro país como muy pronto dentro de un año. Tal vez te sientas capaz de esperar; tal vez pienses que un año es mucho tiempo de juego perdido...



Preguntas

1 Tendrás que desembolsar unas cuantas pelillas si quieres comprarte una consola. Pero, ¿hasta cuánto estás dispuesto a pagar?

a) Hasta 15.000 pts.
b) Hasta 20.000 pts.
c) Hasta 40.000 pts.





Este test te ayudará a saber qué es lo que quieres de verdad.

Comprueba tus respuestas ¡y averigua cuál es tu consola ideal!

2 ¿Qué tipo de jugador eres? ¿Siempre buscas las cosas más nuevas y quieres estar a la última, o buscas diversión sin detenerte en otras consideraciones?

a) Me gusta tener todo lo nuevo de lo más nuevo.
b) Las consolas y los juegos nuevos son estupendos, pero esto no es lo que más me importa.
c) Me da exactamente igual mientras me divierta jugando.

3 ¿Cuánto dinero quieres o puedes gastarte al mes en tu hobby de los videojuegos?

a) menos de 5.000 pts.
b) entre 5.000 y 10.000 pts.
c) más de 10.000 pts.

4 ¿Te importa mucho la facultad de red de una consola? ¿Te basta con dos televisiones y una consola, o lo tuyo es la red mundial y jugar con todo bicho viviente a la vez?

a) ¿Juegos en la red? Me da bastante igual.
b) Me encanta jugar en red, pero no tiene por qué ser online.
c) ¿Jugar contra cualquier persona del mundo? ¡Me apunto!

5 ¿Qué te parece más importante, tener un gran surtido de juegos y así probar de todo o prefieres tener pocos, pero de calidad?

a) Quiero hacer rápidamente una gran colección de juegos.
b) Teniendo un par de juegos buenos estoy más que contento.
c) Realmente no puedo permitirme tener tantos juegos.

6 Los juegos no se desgastan, por eso los módulos y los CDs se pueden reutilizar. ¿Qué opinas de las tiendas de segunda y de los mercadillos?

a) No me fío nada de los juegos de segunda mano, y nunca me compraría uno.
b) Para tener una buena colección, los títulos de segunda mano son lo mejor.
c) Suelo acudir a mercadillos y a tiendas de segunda mano por motivos económicos.

7 La Playstation y la Dreamcast se pueden utilizar como reproductores de CD, y la Nintendo 64 no. ¿Le das mucha importancia a esto?

a) Como no tengo reproductor de CD, me vendría muy bien.
b) Me da exactamente igual.

8 Sé sincero: ¿eres ordenado con tus cosas?

a) No soy un maniático del orden, pero tampoco lo destrozo todo.
b) Tengo que reconocer que no suelo ser demasiado cuidadoso con mis cosas.

9 ¿Qué consolas tienen tus amigos y conocidos? Marca aquélla o aquéllas cuyos dueños estén dispuestos a prestarte o a cambiar sus videojuegos contigo (puedes escoger varias respuestas):

a) Playstation.
b) Nintendo 64.
c) Dreamcast.

10 ¿Hay videotecas o algún lugar donde puedas alquilar videojuegos en tu barrio? En caso afirmativo, haz una cruz por cada sistema de videojuegos que puedas alquilar allí.

a) Playstation.
b) Nintendo 64.
c) Dreamcast.

Soluciones

El barómetro amarillo muestra el nivel más alto: Nintendo 64
La robusta consola de 64 bits se puede encontrar con nuevas carcasas de colores (azul, morado, naranja, rojo, verde, transparente y la clásica negra, por supuesto). Puedes conseguir la consola por 14.990 pts. Si lo prefieres, puedes comprarla junto al *Super Mario 64* por 19.900 pts. En cuanto a los juegos para N 64 suelen costar entre 9.000 y 10.000 pts. Los distintos distribuidores ofrecen muy buenos periféricos. Se recomiendan: el Rumble Pak (3.490 pts.), un Controller Pak (2.990 pts.), así como el Nintendo Expansion Pak (una ampliación de RAM por 4.990 pts.).

El barómetro azul muestra el nivel más alto: Sony Playstation
La consola de Sony convence por la gran variedad de juegos, que cuestan entre 3.000 (Platinum) y 8.000 pts. La Memory Card es un accesorio indispensable (desde 2.100 pts.) para poder salvar los datos del juego. En el precio de la consola, se incluye un mando de Control Dual Shock para que sientas la acción de tus juegos en la palma de tu mano.

El barómetro verde muestra el nivel más alto: Sega Dreamcast
El nuevo sueño de Sega en el cielo de las consolas apunta a las prestaciones técnicas, pero no precisamente al bolsillo. El aparato básico con módem cuesta 39.000 pts. La oferta de software es algo escasa por el momento, pero hay títulos de éxito para todos los gustos. El teclado te hará más fácil navegar por Internet por 4.990 pts., pero no es imprescindible. Es mucho más importante el VM (aproximadamente, 4.500 pts.) para salvar el juego.

Playstation — Dreamcast — Nintendo 64 — nada

Texto: Christian Henning · Fotos: Christian Vogel


Todo comienza con una persecución en lancha motora: una enigmática terrorista intenta escapar de 007...


Elektra, la hija del magnate Tycoons King, ha sido secuestrada. Bond intercepta el dinero del rescate...


... pero una bomba oculta en el maletín del dinero mata al padre de Elektra...


...el misterio está servido. ¿Por qué Elektra arriesga y pierde un millón de dólares a una sola carta?


El doble agente Zukowsky (Robbie Coltrane) ayuda a Bond en la búsqueda del terrorista Renard.

El Mundo Nunca Es Sufici

007

El incansable agente 007 vuelve para luchar contra el terrorismo de alta tecnología ¡y sin despeinarse!

Las mejores chicas Bond

La selección no ha sido nada fácil: todas las chicas Bond son explosivas, aunque para los nostálgicos, la primera sigue siendo la auténtica diosa Bond.


El agente 007 contra el Doctor No (1962)
Explosiva: Ursula Andress.

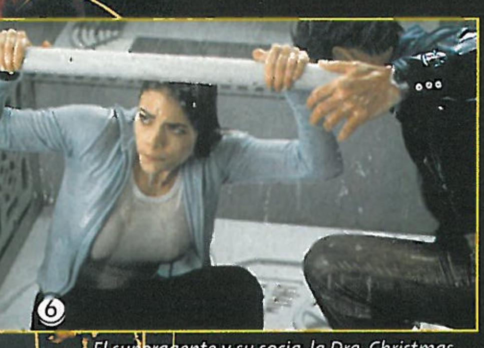

Operación Trueno (1965)
Valiente: Claudine Auger.


Diamantes para la eternidad (1971)
Cálida: Jill St. John.


El hombre de la pistola de oro (1974)
Fría: Britt Ekland (dcha.).


La espía que me amó (1977)
Clásica: Barbara Bach.


Octopussy (1988)
Sexy e independiente: Maud Adams.



El superagente y su socia, la Dra. Christmas Jones se cuelan en el submarino atómico...

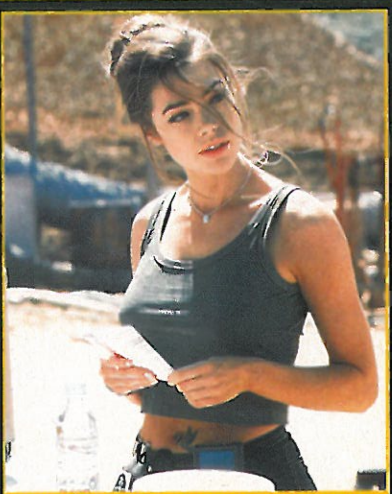


... donde se reúnen los enemigos de Bond. 007 intenta llegar al reactor del submarino.



En el último minuto, Bond para los pies a Renard, y evita que se produzca una catástrofe nuclear...

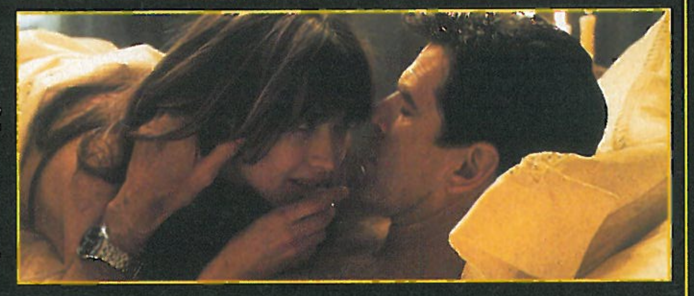
CLAVES BÁSICAS PARA CONVERTIRTE EN TODO UN JAMES BOND AL USO...



DECISIÓN: Localiza a tu víctima, mírala fijamente a... los ojos y dile eso de: "Soy Pérez, Fulanito Pérez". ¡Infalible para impresionar!



VALOR: Aunque te estén cosiendo a balazos 500 espías, ¡no te despeines! Pon pose de guapo y protege a la dama para poder llegar al paso tercero.



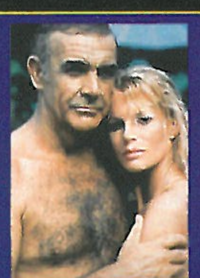
PROFESIONALIDAD: si sospechas que la dama es una espía, deberás hipnotizarla, para lo cual necesitarás un diván (o una cama), una voz susurrante y ser... muy profesional.



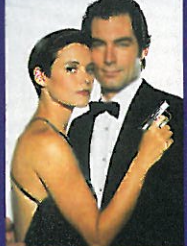
EXTRAS: Y para el resto de escenas, ¡que cojan un extra, porras!, que no estás tú para que te incordien con saltitos peligrosos y cosas de ésas... ¡Estos petardos de los directores!

Un nuevo Bond va siempre seguido de una aureola de expectación, sobre todo si, como en esta ocasión, buena parte de los escenarios se han rodado en nuestro país. De hecho, la acción arranca en el Guggenheim de Bilbao, se desplaza a Londres, luego a las Highlands de Escocia y, por último, a las montañas del Cáucaso. ¡Los escenarios prometen! Robert King, presidente de la compañía petrolera King Enterprises, es asesinado a la salida del recinto M16. Se inicia una espectacular persecución en lancha de alta velocidad por el río Támesis que concluye con la muerte de la asesina, pero Bond, con su ordenador Moneypenny, descubre que trabajaba para el malvado terrorista Renard (Robert Carlyle, ¿te acuerdas del prota de *Full Monty?*). Posteriormente, tras una breve investigación, descubrirá que Elektra (Sophie Marceau), la hija de Robert, había sido secuestrada dos años atrás, y ha logrado escapar de sus raptores.

La jefa de Bond, M (Judi Dench), era amiga de Robert, así que envía a 007 a la sede de King Enterprises para que proteja a Elektra y averigüe quién fue el asesino de Robert. **Después de la típica incursión en la cama de Elektra (¡este chico las vuelve locas!), Bond es perseguido por los terroristas. Algo muy extraño está sucediendo...** Naturalmente, Bond sabe cómo evitarlo, ¡el muy machote! Con frialdad, fuerza, avanzadas tecnologías y, por supuesto, con otra bella que llevarse al catre y, además, experta en armas nucleares: la Dra. Jones (Denise Richards). De nuevo, todos los ingredientes de un clásico 007... ¡para adictos al incombustible Bond, James Bond!



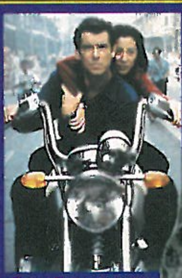
Nunca digas nunca jamás (1983)
Juvenil: Kim Basinger.



Licencia para matar (1989)
Elegante: Carey Lowell.



Goldeneye (1995)
Sensual y sugestiva: Izabella Scorupco.



El mañana nunca muere (1997)
Exótica: Michelle Yeoh.



Espectáculo 9 | Emoción 6 | Desarrollo 6

El mundo nunca es suficiente
Acción/aventuras/thriller
Estreno: 3/12 — Todos los públicos
www.jamesbond.com
Intérpretes: Pierce Brosnan, Sophie Marceau, Robert Carlyle, Denise Richards.
Malotes, persecuciones a tope, efectos especiales y el buenorro de James Bond.
7



XENA WARRIOR PRINCESS

Tiene un corazón de oro, lucha contra el Mal con su poderosa espada... ¡y encima es guapísima! ¿Alguien da más?

Xena vive al límite arriesgadas aventuras. Y siempre con su amiga Gabriela.

Hércules, siempre atento a Xena, echa más de un cable a la Princesa en este cómic.

Seres extravagantes sacados de las más terroríficas historias, monstruos horripilantes con varias cabezas, minotauros, cíclopes, demonios alados y malolientes con llagas por todo el cuerpo... ¡Qué horror! Así de espantoso es el mundo en la época de la Grecia Clásica.

Y todas estas criaturas estarían haciendo el Mal si no fuera por alguien muy especial y valiente: Xena, La Princesa Guerrera.

La historia se remonta a miles de años atrás. Xena es una princesa respetada en todos los poblados... ¡Ella les protege! Y todo lo hace para limpiar el oscuro nombre de su pasado... ¡Fue líder de una banda de despiadados forajidos! Pero ahora es justa y bondadosa (a pesar de su dura coraza de cuero, que sin duda le da aspecto de mala).

¿La has visto alguna vez en acción? ¡Es impresionante! "¡No toques esa medusa diabólica! Inmediatamente te convertirás en piedra", dice Xena a su fiel amiga Gabriela. "Uhh, ufff", dice mientras esquiva los golpes, "yo me ocuparé de ésta", le responde la guerrera rubia.

Esto es sólo el aperitivo de las andanzas de la princesa más valiente. Pero... ¿quieres más? Pues te esperan en el kiosco, porque éste es el primer capítulo de la serie. A lo largo de los meses, irán apareciendo más entregas de este género fantástico y mitológico... ¡a la americana! Y a un precio de lo más asequible, ¡sólo 225 pts.!

¡Y una curiosidad más! Las impresionantes curvas de la guerrera Xena las ha dibujado el lápiz de Roy Thomas (famoso por hacer todas las series del cómic de *Conan*). ¿Hay mejor referencia?

INFO

¡La princesa Guerrera también reparte leches en tu consola! Porque ahora, Xena es un juego para la Play. En el videojuego, la guerrera es lo más: emocionantes secuencias de lucha mezcladas con intrigantes acertijos. ¡Y sólo para sobrevivir! Ella tendrá que vérselas con los peores y más temibles jefes en siete mundos diferentes. Para ello, cuenta con 30 movimientos que deberás aprender rápidamente. ¡Larga vida a Xena!

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Te molaría leer las nuevas aventuras de Xena? Pues escríbenos, tenemos cinco estupendos cómics para aquellos a quien os interese la historia de esta guerrera valiente. SCREENFUN, ref.: Cómic Xena, apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080.

Texto: Bednazard. Fotos: Archivo SCREENFUN

TV

DONKEY KONG

¡Los monos atacan en la tele!

Hace muchos años, casi tantos como para ser un mito en la era de la tecnología, un gorila apareció en el planeta. Se llamaba Donkey Kong, y estaba encerrado en una prehistórica maquinita de videojuegos que ya desapareció. Durante todo este tiempo, el gorila ha estado aletargado en un profundo sueño. Pero... ¡ha llegado el momento de despertar! Ahora, Donkey Kong reaparece con la llamada de Nintendo, ¡y también en una nueva serie de televisión!

En la serie de dibujos animados, Donkey es un gorila con una misión muy especial y peligrosa (que irá desarrollando a lo largo los distintos capítulos): ¡tiene que velar por el valioso Coco de Cristal! Pero el malvado King K. Rool trata de impedírselo: quiere utilizar los poderes del Coco para hacerse muy rico.

En sus contratiempos y aventuras, Donkey no está solo: en la selva le acompañan algunos buenos amigos, como el simpático y chistoso Diddy y la atractiva gorila Candy. ¡Donkey Kong se muere por sus huesos!

La técnica utilizada para realizar la serie es de lo último: animación en 3D en tiempo real, así que lo que verás será prácticamente igual al juego de la Nintendo 64. *Donkey Kong* se emite los fines de semana a las 11:20 y a las 16:15 en el canal Fox Kids (Canal Satélite Digital). ¿Te animas a buscar plátanos y cocos con ellos?

La llamada de la selva ha hecho despertar al gorila más famoso de los años 80. (Más info en las páginas 6-7.)

ScreenFun ¡SORTEO!

Donkey Kong es un héroe de los que quedan ya muy pocos. Sorteamos cinco camisetas del canal Fox Kids para que ya sepas como vestirte mientras ves una serie 'monísima'.
SCREENFUN,
ref.: Camiseta Fox Kids,
apdo. de Correos 14.116,
Madrid 28080.

El malo de la tele es King K. Rool... ¡Lo hará todo por conseguir el Coco de Cristal!

La dulce Candy volverá locos a todos los kongs masculinos de la serie.



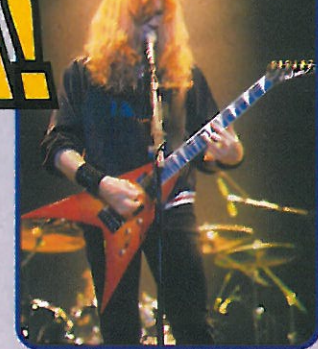
¡DUKE ROCKEA!

Un poco de sangre, puñetazos, tropecientas mil clases distintas de armas, muertos por el camino y un tipo increíblemente duro, muy duro: Duke Nukem. ¡Menuda caña! Así es la última aventura de Duke para Nintendo 64. Pero no creas que la banda sonora del juego se queda atrás: heavy, hip hop... ¡Esto sí que es música!

Los protagonistas indiscutibles son Megadeth. Los americanos tienen dos canciones muy heavies; una de ellas, *Duke Nukem Theme* (exclusivo para el videojuego), es el tema central. La parte más siniestra la ponen los neoyorquinos Type O Negative con *Cinnamon Girl* (de su álbum *Bloody Kisses*), y la caña más moderna los chicos con más piercings de todo Estados Unidos, Coal Chamber, con su canción *Blisters*. Además, hay dos grupos que se han lucido especialmente para la banda sonora: los raperos Wu Tang Clan con *It's Yours*, y Slayer con *Screaming From the Sky*. Si quieres algo duro, ¡prueba con esto! Desgraciadamente, en España no se pondrá a la venta este disco, pero puedes comprarlo en la web de Duke: www.dukenukem.com.



Puedes comprar el álbum en Internet: www.dukenukem.com.



Megadeth son los protagonistas de la B.S.O. del juego Duke Nukem.



Type O Negative incluyen el tema Cinnamon Girl, una versión de un clásico de Neil Young. ¡A los rockeros también les gusta Duke!

Si quieres info del juego Duke Nukem: Zero Hour, ve a la página 32-33.

UNAS RISAS

Noticia en un periódico:
"Cuatro leperos han muerto: dos en un asesinato y los otros dos en la reconstrucción de los hechos".

Un hombre para a otro en plena calle:
—Soy vidente, y por 10.000 pesetas, le digo el futuro.
El señor acepta, le paga y el vidente empieza:
—Yo seré vidente, tú serás vidente, él será vidente...

La madre pregunta al niño:
—Hijo, ¿Qué quieres ser de mayor?
—Imbécil.
—Pero hijo, con lo listo y guapo que tú eres.
—Ya, pero es que siempre oigo decir a pápa: 'Mira qué cochazo se ha comprado el imbécil ese...'

El padre le dice muy serio al hijo:
—A tu edad, George Washington era el primero de la clase.
—Sí, y a la tuya, presidente de EE UU.

Mari Pili es invitada por una amiga para ir a comer a su casa. Cuanto todo está preparado en la mesa, la chica, muy educada, pregunta a su amiga:
—Oye, ¿en tu casa no se reza antes de comer?
—Pues no. Afortunadamente, mi madre cocina muy bien.

Juan le comenta a un compañero:
—Pepe, tienes cara de preocupado.
—Es que voy a ser padre.
—Pero eso siempre es una alegría, ¿no?
—Sí, pero si se entera mi mujer...

El carcelero le dice a un nuevo preso:
—Aquí todo el mundo tiene oficio. ¿Tú que quieres ser?
—Viajante de comercio.

Un paleto, al que le ha tocado la lotería, se va de vacaciones a Italia. Al volver le cuenta a sus amigos:
—Italia es un país precioso. He visto Roma, Florencia, Venecia, Milán y *Temeo*.
—¿No será Torino?
—¿Y no da igual *Temeo* que Torino?

1X PLAYSTATION

Una semana más, llega el super-autodefinido SCREENFUN, como siempre deberás adivinar la palabra clave y enviarla al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 7. Una pista: está mucho más cerca de ti de lo que imaginas. El nombre del ganador será publicado en el número 9 de SCREENFUN.

Definiciones del autodefinido (por filas):

- Fila 1: Juego de dinosarios: '…sis' / En la foto · [1] · Viven, habitan / Antónimo de 'caros' · En jerga, camas / Por el mismo '…ro' · Letra nasal en plural / Vocal abierta · Cruce de asno+yegua / ¡Detente, caballo! · 500 / Componente de la pólvora · Nota musical / El día tiene 24 (sing.). · Objeto / Negación
- Fila 2: [2] · Montón de hierba / Desastre total
- Fila 3: Relativo a la nariz / Están en un coro · Relativo al viento / Al caerte: 'zaa…' · A vosotros / Sin vida
- Fila 4: Consola antigua / Dios del sol · Preposición / Metal precioso
- Fila 5: Debajo de la cintura / Cautela, astucia, maña · Consonante sonora / Matrícula de Tarragona · Yegua blanca y gris / Cincuenta · Expediente, tipo de documento
- Fila 6: [3] · Provistos de astas / Adán y … · Etapa, periodo / Para ir en moto
- Fila 7: Grupo de átomos / 'Expediente…' · Cocodrilo de juego / Gato, en inglés · [6]
- Fila 8: Inicial de tu revista / Animal roedor · Cinco en romanos / El prota es Link · Señor en inglés · Inicial de la capital de Túnez / Disparo
- Fila 9: '…X- Type Delta' / De raza gitana · Onomatopeya / Nota musical · Hongo / 200 romanos
- Fila 10: Vocal / Tiene mis gustos, es … a mí · Uno romano / Lo hacen las abejas: m… · Mato a propósito
- Fila 11: Cortar árboles / 4ª nota musical · Escuchará / Animal y juego
- Fila 12: [7] · Distrito Federal / Careta · Sin ton ni … · Diosa del amanecer / Nombre de chico
- Fila 13: Para agarrar las bolsas · Al r., Tailandia / Al r. os uno en matrim. · Incial del prota de Spyro II / '…64' · Relativo a la mañana / Para dormir · [5] · Una de… y otra arena / Balido de oveja · Inicial de España / Huida de una prisión
- Fila 14: [4] · Número impar / Serpientes: 'b…' · Justo, íntegro / Fruta morada · Existe / País con forma de bota
- Fila 15: Animal peludo / Almacén, tienda · '…eo Geo Pocket' / Sin cordura · No tiene brillo / Inicial de casa · Tuve vida / Morfema de plural
- Fila 16: Tomé alimentos / Tipo de juegos · Diablo, demonio / Al r., corta un árbol
- Fila 17: Al r, flores hermosas / Rey de Rusia · Anfibio que salta / Repetido, padre · Tela suave y brillante / Instit. Nac. Industria · [8]
- Fila 18: Para beber champán / El terror tiene muchas · Salsa con ajo / Fósforo · Repetido, canción de cuna
- Fila 19: Nombre de mujer, parecido a Carolina · Lo necesitas en los juegos de estrategia · Átomo / Matr. de Sevilla
- Fila 20 (palabra clave): 1 · 2 · 3 · 4 · 5 · 6 · 7 · 8 · 9 · Infusión · [9]



Texto: Elena Castellanos, Comic: Rolf Boyke







LA COSA

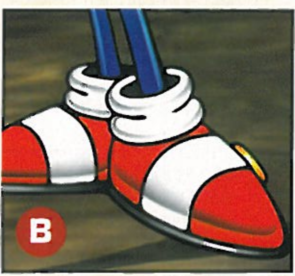


Aunque le veas con esta pinta, en realidad es un *guaperas contreras* aspirante a héroe en la octava entrega de una famosa saga. ¿Quién es?

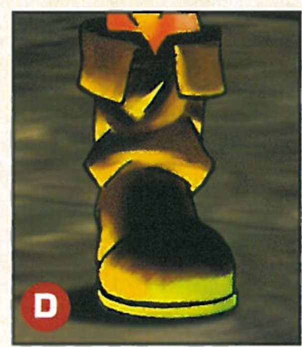
Cada pie con su pareja

Si estos chicos tienen más personalidad en alguna parte que en la cara... ¡es en lo pies! Adivina a quiénes pertenecen estas pezuñas. (La solución en la página 91).









E







Un famoso inspector con habilidades extraordinarias oculta cinco diferencias, lo que no sabe es que nosotros somos aún más listos que él...

ALGUNAS FRASES CÉLEBRES

(Dichas tras una tarde con el ordenador):

* Bueno, aceptamos Windows 98 como algo útil, ¡pero no te lleves el *Scatergories!*
* Al DOS pongo por testigo que no me volverá a dejar colgado Windows 98.
* Cada uno es como Dios le hizo, y aún peor muchas veces (Cervantes).
* Como diría Jack el Destripador: "Vamos por partes".
* Cómo ser más eficiente con Windows 98 (MANUAL DE DESINSTALACIÓN)
* Con cien cañones por banda, se hundió el barco por sobrecarga.
* Era tan gafe que murió apuñalado durante un tiroteo.
* Error de Windows 98: ¡el ordenador está resfriado por abrir tantas ventanas!
* Error fatal... (C)achondeo, (R)isa, (I)rritación, (O)rdenador apaleado.
* Es mejor callar y que piensen que eres idiota a hablar y demostrarlo.
* ¡¡¡¡Estaaa teclaaa se engaaanchaaa!!!!
* Estoy más perdido que un pedo en un jacuzzi.
* Dadme un punto de apoyo y... me beberé otro whisky (Galileo).
* Bienaventurados los borrachos, porque ellos verán a Dios 2 veces.
* El Kamasutra en braille se basa en meter mano hasta ponerse ciego.
* ATENCIÓN, les habla el capitán del barco... Imaginen que estamos en un submarino.
* A mí la impotencia me la trae floja...
* Ahorra agua... No te duches solo.
* Cada mujer y cada hombre son un mundo... ¡Haz turismo!



Sugerencias

Dos lectores nos envían nuevas ideas para la revista:
1) Dedicad unas páginas a listar todos los juegos antiguos que hay en el mercado, con sus respectivos precios y puntuación.
2) Una sección dedicada a superheroínas como Lara croft, Joanna Dark y todas esas mujeres espectaculares.
Marcos Alguacil, La Rioja

3) Iniciad un servicio de suscripción para poder recibir la revista, cuando no la encuentres en ningún kiosco.
4) Poned una hoja de intercambio entre lectores.
5) Hacer archivadores para las revistas.
Francho, Tarragona

Nos encanta que seáis creativos y que mandéis vuestras ideas para mejorar la revista. ¡Seguid así, por favor!

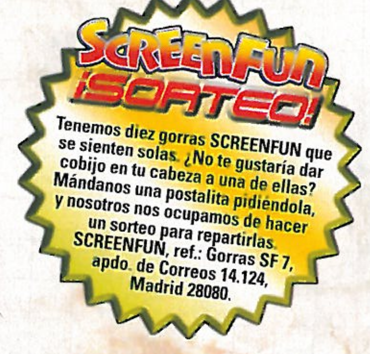
1) El problema es que ocupa mucho espacio... ¿y no crees que acabarías harto de ver siempre lo mismo un número tras otro?

2) ¿Algo así como *La chica del mes*? Para los chicos muy bien, pero probablemente a nuestras lectoras no les haría mucha gracia.

3) Es una gran idea, pero por ahora resulta inviable. Si tenéis dificultades para encontrar la revista, os recomendamos que le pidáis al kiosquero, con la debida cortesía, que os la reserve cada mes. Son unos tipos muy enrollados.

4) ¿Una especie de tablón de anuncios con ofertas y demandas ? Por desgracia hay demasiados desaprensivos y piratas por ahí sueltos que intentarían aprovecharse de vosotros. No nos gustaría colaborar con ellos por accidente.

5) Ésta nos mola mucho. De hecho, las páginas de trucos están pensadas para desprenderlas de los pliegos centrales y meterlas en archivadores. Lo estudiaremos detenidamente.



NTSC y PAL

¿Qué es eso de los juegos NTSC y PAL?
Raúl, Madrid

Son sistemas de video. El primero se usa en Estados Unidos y Japón, y el segundo, en Europa. Las consolas se fabrican adaptadas a estos sistemas, de manera que un juego NTSC no funciona en una consola PAL. Para colmo, las conversiones de juegos NTSC al sistema PAL suelen hacerse mal: los gráficos pierden alrededor de un 20% de velocidad. La buena noticia es que Sega ha prometido cuidar mucho este aspecto, por lo menos para sus mejores juegos. ¡A ver si cunde el ejemplo! El *Sonic Adventures*, sin ir más lejos, te permite elegir entre frecuencias de refresco de 50 Hz (PAL) o 60 Hz (NTSC). Si tu TV soporta la segunda opción, la pantalla de juego se ve más grande.

Parches y cracks

He oido que en Internet se pueden conseguir parches y cracks. ¿Qué es esto? ¿Es legal? Si es así, ¿dónde los puedo encontrar? ¿Son peligrosos?
Juan Carlos, Ciudad Real

Los cracks no son legales. Son programas que eliminan la protección de los videojuegos. Los piratas los usan para comercializar sus juegos. Hay programas gratuitos que sólo te dejan acceder a todas sus opciones si pagas una pequeña suma, a veces simbólica, y los cracks sirven para eliminar esa limitación.

Los parches son harina de otro costal. Muchos juegos de PC salen a la venta con errores de programación (*bugs*) o deficiencias, y los parches las solucionan. Si te los descargas desde las páginas web de las compañías que desarrollan los juegos, no deberían tener virus. Lo malo es que algunos, al instalarlos, dejan inservibles tus partidas guardadas. Léete bien los ficheros *Read-me.txt* antes de instalarlos.

'Crash' o 'Speed Freaks'

Tengo un multitap, pero no sé si comprarme el* Crash Team Racing *o el* Speed Freaks. *¿Cuál me recomendáis?
Fernando, Barcelona

Ambos son buenos juegos. *Crash Team Racing* tiene a su favor que el control es muy sencillito: si invitas a unos amigos a jugar, podrán competir en igualdad de condiciones contigo en muy poco tiempo. Además, tiene más escenarios y permite que dos jugadores compitan contra otros pilotos controlados por la máquina. *Speed Freaks* tiene un manejo más difícil, pero también más divertido y desafiante para los veteranos. Además, corre mucho más rápido que *CTR*, así que como juego de carreras sale ganando. En SCREENFUN 4/99 tienes el análisis de *Speed Freaks*, y en el número 6/99, el de *CTR*, junto con una comparativa entre ambos juegos.



El tigrecín de CTR *contra la niña gamberra de* SF. *¿Tú quién crees que ganará?*

Consola recomendada

Tengo un ordenador, y pienso comprarme una consola. ¿Podríais ayudarme a elegir una?
Ander, San Sebastián

En estos momentos, la consola más potente del mercado es la Dreamcast, y va a seguir siéndolo durante bastante tiempo. De momento es la más cara de todas. Playstation tiene la ventaja de tener un catálogo de juegos enorme, y será compatible con la futura Playstation 2. Imagina que un amigo tuyo se la compra cuando salga: podrías prestarle tus juegos y periféricos sin problemas. La Nintendo 64 es, en estos momentos, la más barata, ¡y como tiene 4 puertos para mandos, hasta te ahorras comprarte un multitap! Los juegos de cartucho son algo más caros que los de CD, pero también tienen sus ventajas: son más resistentes y tienen tiempos de carga mucho más breves. En cuestión de portátiles, hasta ahora sólo estaban las Game Boy y Game Boy Color, pero acaba de salir en España la NeoGeo Pocket Color. Es una auténtica pasada, pero la GB Color tiene más juegos, así que es difícil recomendarte una más que la otra. Además, Game Boy tiene el alucinante *Pokémon*. Por último, la Sega Saturn puedes descartarla: en nuestro país editaron muy pocos juegos, y ya no van a sacar más.



¡Gracias a todos por escribirnos!

Nos entusiasma leer vuestras cartas, aunque son tantas que resulta imposible sacarlas todas en la revista. Para esta sección hemos escogido las que creemos que pueden ser más interesantes para vosotros, o las que formulan dudas que se repiten a menudo, pero os garantizamos que leemos todas vuestras cartas y correos electrónicos, y respondemos a tantas como podemos. Nuestra dirección:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

Nuestro e-mail:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN
Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, dirígete a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Sólo tienes que enviar una postal, indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080

BREVES

Para participar en los sorteos, ¿se pueden mandar cartas en vez de postales?
Sí. Pero necesitáis **una carta o postal diferente para cada sorteo.** Y si es una carta, debéis poner la referencia **en el sobre**, donde podamos verla. ¡Es muy importante para que llegue a tiempo!

¿Me podéis mandar todos los trucos que haya para el *Tomb Raider 3*?
¡Claro que sí! Pero acordaos de poner la referencia correcta en el sobre (en este caso, *Trucos por correo*); si no, corréis el peligro de que vuestra carta se traspapele o que el truco os llegue muy tarde.

¿Podríais poner más trucos para PC?
Por poder, podríamos. El problema es que vamos muy apurados de espacio y no nos caben todos los que querríamos. De todos modos, no olvidéis que tenemos servicios de trucos por correo y por teléfono, ¡y son gratuitos!

¿Por qué unas veces ponéis el precio de los juegos y otras no?
Sólo ponemos el precio cuando ya han salido a la venta o están a punto de salir. Tened en cuenta que el precio no se puede saber hasta entonces con seguridad.

En el apdo. de correos para mandar las postales del sorteo unas veces pone 14.151; otras, 14.112, 14.116, 14.124... ¿Cuál es el bueno?
Cada sorteo tiene su propio apdo. de Correos. Manda la postal al que corresponda.

¿Saldrá *Starcraft 2*?
Bullfrog no ha dicho nada al respecto. Ahora están trabajando en *Warcraft 3*.

¿Saldrá un juego de motos de carreras para Nintendo 64?
Sí: el *McGrath's SuperCross 2000*.

¿El juego se llama *Tony Hawk's Pro Skater* o *Tony Hawk Skateboarding*?
El primer título que nos citas es el nombre del juego en Estados Unidos. Su edición española fue rebautizada con el segundo.

¿No os parece que la sección *Unas risas* es un poco tonta para una revista de videojuegos?
Pues no, no nos parece tonta... ¡nos parece divertida! Y además es una de las favoritas de un montón de lectores.

¿Hay algún videojuego de *Sailormoon*?
Sabemos que, como mínimo, existen dos para Super Nintendo. Uno es un beat'em up y el otro es de tipo puzzle. No han llegado a España ni está previsto que lo hagan.

Ampliad la sección de música. Podríais empezar sacando un reportaje de Geri Haliwell.
Nos encantaría poder ampliar todas las secciones, pero necesitamos más páginas. Hace poco pudimos añadir veinte gracias a vuestro apoyo en el kiosco, pero se las ha *comido* la sección de videojuegos. No dejéis de contarnos lo que os gustaría encontrar en la revista, que poco a poco lo iremos incorporando.

¿Final Fantasy 9 saldrá para Playstation o para Playstation 2?
El nueve saldrá seguro para Playstation, pero ten por seguro que la Playstation 2 tomará el relevo de la saga *Final Fantasy*.

¿Quién es la niña esa horrible que anuncia la Playstation por la tele?
Sólo sabemos que se llama Fifí. Y que efectivamente, ¡es horrible!

¿Porqué os cae tan mal Squall, el protagonista de *Final Fantasy VIII*?
Porque es un chulo y un maleducado. A Quistis la trató a patadas, y a Rinoa la trae por la calle de la amargura. ¡Por eso!

Ganadores del nº 5

Game Boy Color: Jose Antonio López Durán. Nintendo 64: Gabriel Marrón Fernández. Playstation: Roberto Jaime Holland. Videojuegos: Cándido José Vaquerizo, Cristina Amas Díaz, Jesús Cacho Pérez, Marta María Delgado Casal, Pablo Rivas Ramos. Bolsa PSX: Jesús del Cerro Pérez. Cámara: Alejandro Olvera Antón, Roberto Pulpillo Bares, José Antonio Hernández, Virginia Mejías González, Thomas Fischer. Pingüino Linux: Carlos Zarzo Torralba, Lourdes Díaz Gómez, Lidia Martínez Pastor. Chaleco: Francisco Javier Martínez Estella. Gorra: Víctor Mandillo Miguélez, Pedro Ballester Víndez, Esther Valverde Som, Lucio Gómez Almendros, Ana M. Carretero Resino, Manuel Bobillo Alfonso, Ana M. Martínez Lorente, Marta M. Delgado Casal, Manuel Sánchez Polo, Álvaro Arriagada Chapela. Cómic 'Evangelion': Daniel Hernández de Dios, Marta Albarrán Ordóñez, Pedro José Zaragoza López, Claudio Atlet, M. Carmen Valero Cano. Reloj Lara: Germán Lucena Aguilar. Estatuilla Lara: Miguel Villarino López. Llavero 'Príncipe de Persia': Héctor Fernández Navazo, María Rosario Sánchez Peñalver, Diego Montero Araguez. Bolígrafo 'Spyro': Miguel Rodríguez Millán, Jesús Sanjosé Orduna, Ignacio Ugarte Casado.



SOLUCIONES

DEL NÚMERO 5/99

■	W	■	R	■	M	■	O	■	E	■	M	■	A	■	I
P	O	K	E	M	O	N	■	A	R	T	I	S	T	A	■
■	R	E	S	I	D	E	N	T	■	E	R	O	I	N	A
O	L	E	O	■	A	N	E	L	E	■	O	L	L	A	S
■	D	P	T	O	■	E	T	A	P	A	■	E	A	■	O
O	R	E	■	S	O	S	O	S	■	L	A	R	■	E	L
■	I	R	A	■	R						■	A	R	C	A
A	V	■	C	A	O						A	■	E	O	R
■	E	P	A	R	■						■	S	A	L	■
D	R	I	V	E	R						C	O	L	O	R
■	C	L	■	N	A						■	N	■	J	E
C	H	A	P	A	S	■	E	■	P	■	M	I	S	I	L
■	A	■	O	S	■	S	P	Y	R	O	■	D	U	A	L
A	M	O	R	■	A	I	R	O	S	■	T	O	S	■	E
■	P	I	■	O	R	R	O	G	■	F	E	■	T	O	N
L	I	R	A	■	A	■	F	I	F	A	■	L	O	L	O
■	O	■	L	O	G	R	E	■	A	J	O	L	■	A	■
A	N	N	O	■	O	E	■	O	N	I	R	A	M	■	M
■	S	■	C	E	N	I	Z	A	■	N	A	V	E	G	A
S.	P.	E.	E.	D.	F.	R.	E.	A.	K.	S.	■	E	S	A	R

SCREENFUN

CUESTIONARIO 7

Tu opinión es muy valiosa e importante. Rellena y envía este cuestionario y nos ayudarás a mejorar la revista. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis! SCREENFUN, ref.: Cuestionario 7, apdo. 14.151, Madrid 28080.

NOMBRE: ....

DIRECCIÓN: .... **Nº:** .... **PISO:** ....

CÓDIGO POSTAL: .... **TELÉFONO:** .... **EDAD:** ....

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC	☐	Game Boy Color	☐
Sony Playstation	☐	Dreamcast	☐
Nintendo 64	☐	Máquinas recreativas	☐
Game Boy	☐	Otras...	☐

2. ¿Qué tipos de juegos prefieres?

Lucha	☐	Aventura en 3D	☐	Simulación	☐
Shoot'em up	☐	Plataformas	☐	Deportes	☐
Beat'em up	☐	Rol	☐	Carreras	☐
Puntería	☐	Estrategia	☐	Otros........................	☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

1º.. 2º.. 3º..

4. Las tres páginas que más me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.. 2ª.. 3ª..

5. Las tres páginas que menos me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.. 2ª.. 3ª..

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware	Sí ☐	No ☐	Por qué..
Software	Sí ☐	No ☐	Por qué..
Online	Sí ☐	No ☐	Por qué..
Cine	Sí ☐	No ☐	Por qué..

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....

¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?...

8. ¿Cómo te informas de los lanzamientos de los videojuegos?

Revistas ☐ Catálogos de tiendas ☐ ¿Cuál?.................................... Otros: ....

9. ¿En qué tiendas o grandes almacenes sueles comprar tus videojuegos?

....

10. ¿Cuáles son tus programas favoritos de televisión y radio?

Televisión.. Radio..

11. ¿Qué programa que trate sobre videojuegos (aunque sólo sea una sección) te gusta más?

Televisión.. Radio..

12. ¿Tienes acceso a...

Canal + ☐ Vía Digital ☐ Canal Satélite Digital ☐

13. Si la revista subiese de precio por incluir promociones (como demos o videos) ¿la comprarías?

Según el regalo ☐ Sí ☐ No ☐ ¿Por qué?..

14. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

SCREENFUN ESPECIAL SORTEOS

+ de 250 regalos EXCLUSIVOS

Consigue:



EDICIÓN ESPECIAL METAL GEAR SOLID

CONSOLAS NINTENDO 64 TRANSPARENTES



VOLANTES SIDE WINDER PRECISION



JUEGOS FIFA 2000

JUEGOS RAYMAN 2

PACKS SORPRESA APE ESCAPE



JUEGOS y CAMISAS DINO CRISIS



CONSOLAS NEOGEO POCKET COLOR

¡LLÉVATE A RAZIEL Y A LARA A TU CASA!

¿TE VAS A QUEDAR SIN TU REGALO?

Más de 250 regalos exclusivos para ti: ¡prepárate para la avalancha!

Imagínatelo: te dan las llaves de una tienda de videojuegos... ¡y te dejan coger lo que quieras! Toneladas de juegos para todas las plataformas, periféricos, camisetas, figuras y todo tipo de merchandising relacionado con tus héroes y videojuegos favoritos... ¡Pues así es el megasorteo de SCREENFUN! Así que no pierdas el tiempo: elige los que te molan, coge un bolígrafo, postales y sellos y envíanos los cupones. ¡Corre, corre que se agotan!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Cada mes aumenta el número de personas que se unen a la magia de los videojuegos, el número de fans de la Playstation, N64, Game Boy y la modernísima Dreamcast. También cada mes sois más los que nos hacéis un lugar al lado de vuestra consola y nos elegís como vuestros consejeros antes de lanzaros a comprar un juego o un periférico. A todos vosotros, que sepáis que estáis en buenas manos, porque hacemos nuestros artículos pensando en vosotros, con toda la ilusión del mundo y el esfuerzo necesario para que responda a todas vuestras preguntas, la misma ilusión que queremos llevaros a casa con nuestros sorteos.
SCREENFUN
El poder de los juegos

Pág. 90

1 Sony Playstation

¡Pues claro que la volvemos a tener! Si te creías que por hacer un megasorteo, nos íbamos a olvidar de ella, es que no nos conoces. Ella nos abre la puerta a más de 400 juegos y ahora uno más de vosotros, podrá saber de que hablamos...

Ref. Autodefinido 7

Pág. 93

1 Game Boy Color

Si cuando sales de casa, no haces más que pensar en jugar, no intentes resistirte ¡si no puedes con la tentación, cae en ella!

Ref. Cuestionario 7

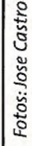
Pág. 12-13

10 singles 'The Furby Song'

A estos muñecos graciosos, felices y listos también les gusta divertirse. Así que cógete a tu Furby por banda, sácale a bailar, invita a tus colegas ¡y ya tienes la party montada! Ahora sólo hace falta una buena música de fondo ¿Qué te parecen estos singles?



Ref. The Furby Song


Fotos: Jose Castro

¡ESPECIAL SORTEOS!

Pág. 92

10 Gorras SF

SCREENFUN no es sólo una revista, es toda la ilusión de unos locos de los videojuegos ¿Te unes al club? ¡Identifícate!

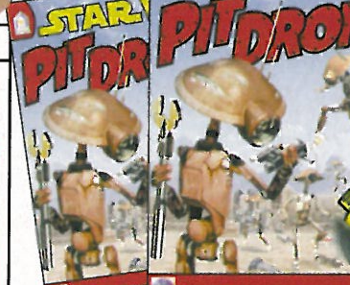


Ref. Gorras SF 7

Pág. 63

3 juegos Pit Droids

Los androides de Watto están desatados, no se enteran ni de por donde van, a no ser que tu nos mandes una postalita, ganes el concurso y les guíes con ese poder que te caracteriza. ¡Que se acompañen a la fuerza!



Ref. Pit Droids

Pág. 89

5 camisetas Fox Kids

Si estas siguiendo la serie de Donkey Kong por el canal Fox Kids, seguro que eres un fan de su programación. Mándanos una postalita y una de estas cinco camisetas pueden tocarte en suerte.

Ref. Camiseta Fox Kids

Pág. 88

5 cómics de Xena, princesa guerrera

Si eres un fan de la serie, no puedes dejar de hacerte con uno de estos.



Ref. Cómic Xena

Pág. 15

5 Juegos

Tu nos dices cuál es tu juego favorito, nosotros te lo regalamos y de paso ¡hacemos el Top 20!



Ref. Éxitos 7





Traducido y Doblado al Castellano
Tú lo construyes. Tú lo disfrutas.
theme PARK WORLD
BULLFROG PRODUCTIONS LTD
Crear el Theme Park perfecto en tu PC no podía ser más fácil.
www.themeparkworld.com
www.electronicarts.es
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
© 1999 Electronic Arts Inc. ThemePark, Bullfrog y el logo de Bullfrog son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU y/o otros países. Todos los derechos reservados. Bullfrog Productions Ltd. es una empresa de Electronic Arts ™ Inc.
PC CD



Dark Rumble
2.995 Ptas.
Poderoso y preciso. Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y
X TECNOLOGIES
VISA
ACTION FIGURES
desde 2.695 Ptas.
JUNGLE MARINE
SUPER SHOTGUN
GRENADE LAUNCHER
CYBER BLADE ARM
STROGG PARASITE
ROCKET LAUNCHER ARM
SPRING LOADED ROCKET LAUNCHER
STROGG TECHNI
PlayStation
Dreamcast.
PC CD
NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:
Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46
ALONSO CAÑO
Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88
Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
(Cruz de los caídos)
PUEBLO NUEVO
Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31
Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67
Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20
Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107
Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11
Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977
Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14
Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69
Zaragoza 2
Próxima Apertura
Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96
Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura
San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)
Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46
Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura
1MB
995 Ptas.
2MB
1.695 Ptas.
8MB
2.795 Ptas.
RETROCESO + PEDAL
6.995 Ptas.
Memory Card
Virtual Pistol
GLOBAL GAME
TU TIENDA DE VIDEOJUEGOS